

おきて破りの全ワザ集

ファミリー
コンピュータ™

必勝本 2



ドルアーガ
の塔
120面完全
公開!!



FLASH



スターフォース
スパルタンX
フラッピー

特別2大付録・超難解画面集
チャンピオンシップ・レッキングクルー
キング・オブ・ロードランナー

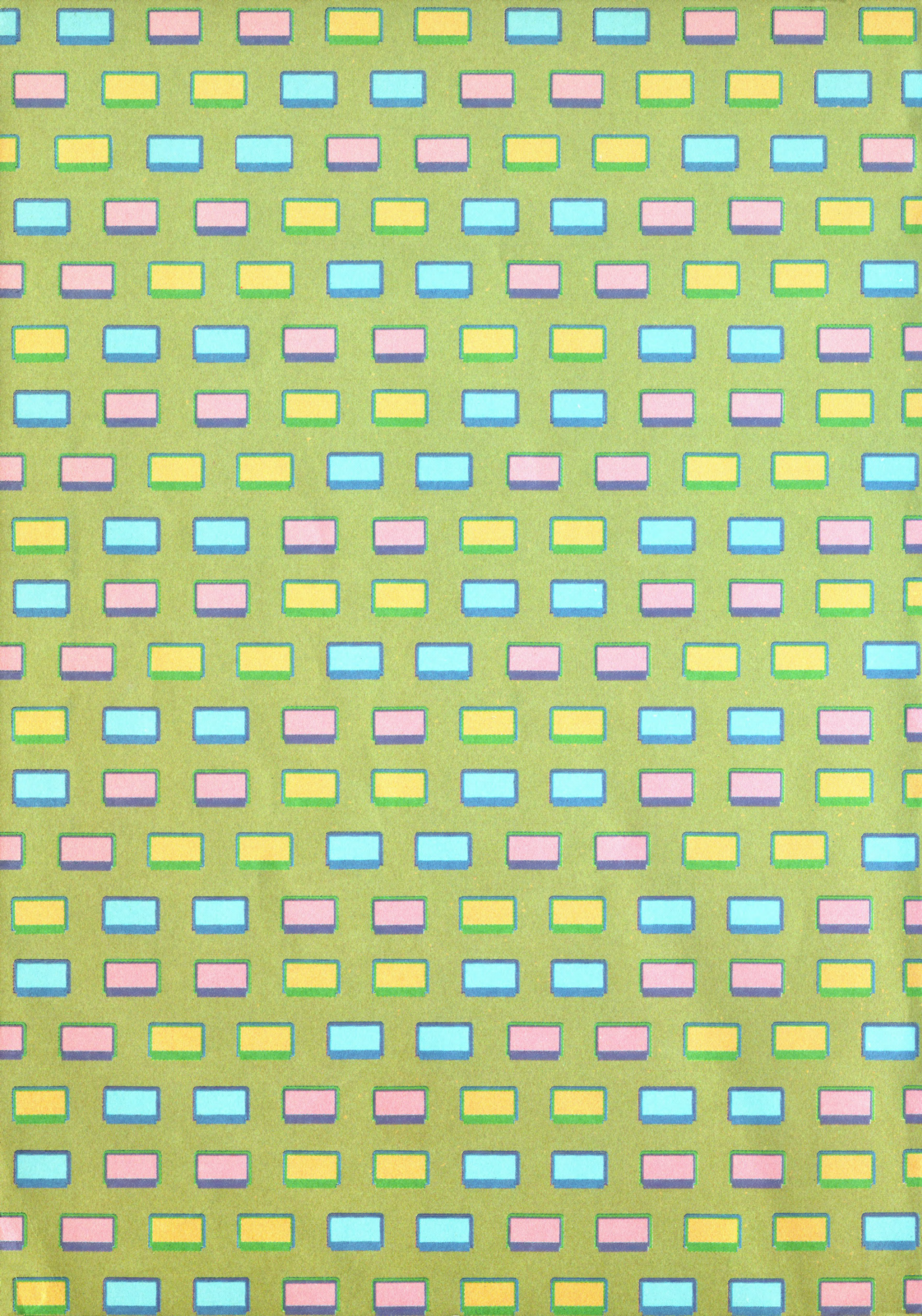
宝島

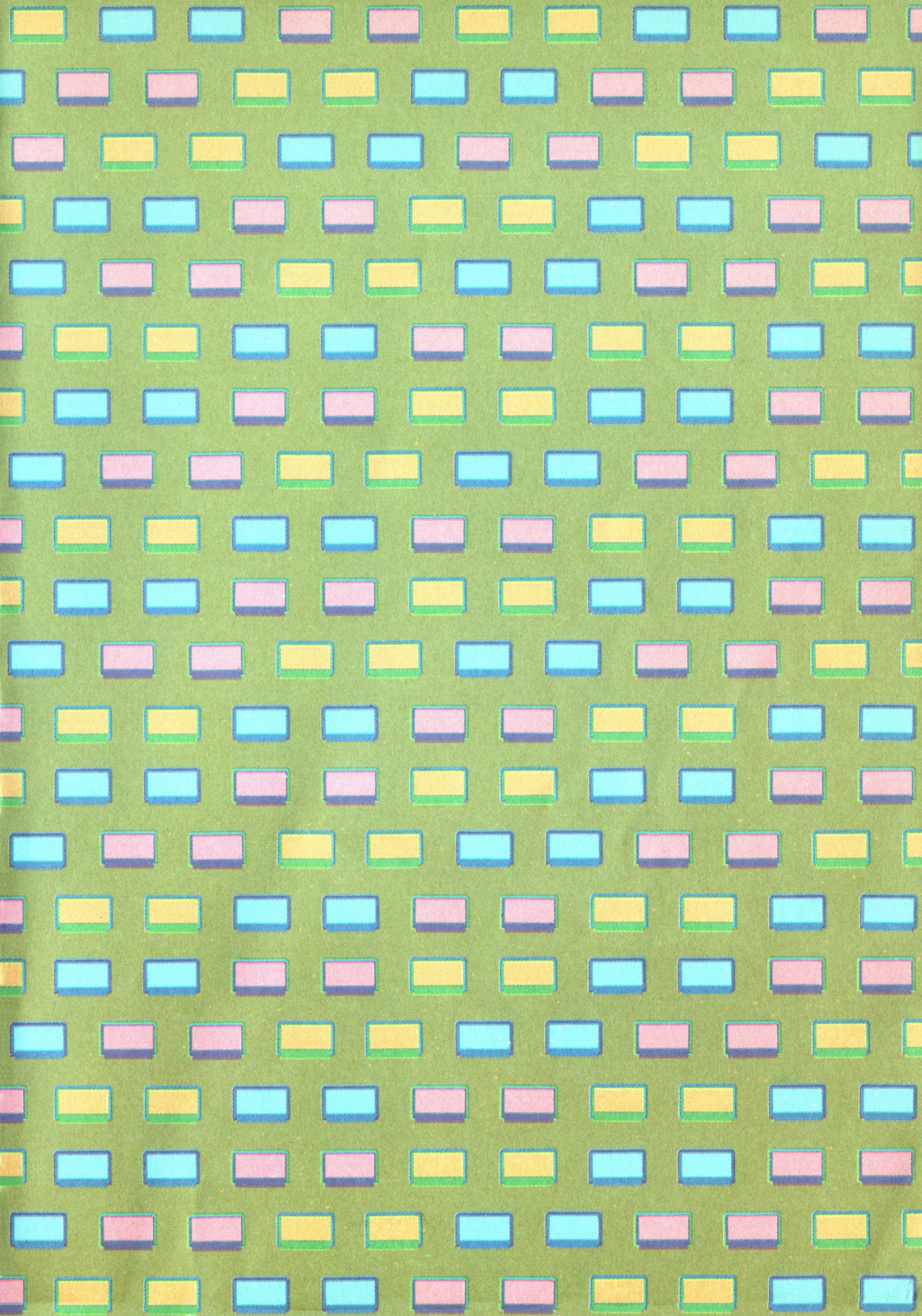
宝島

ファミリーコンピュータ 必勝本 2

ファミコン・
チャンピオン・クリン
著

JICC
出版局





ジッピー
レーサーに
なるが!

10ヤード
ファイターに
なるが!



IF-01 希望小売価格 4,500円



IF-02 希望小売価格 4,900円



ロスアンゼルスからニューヨークまで3,700
マイルアメリカ大陸横断! 5つのコースを
のりきれ! チェックポイントを1位で通過
してゴールをめざせ!



新
発
売



2人でも楽しめる対戦ゲーム登場! 183
のフォーメーション! 133407の敵選手
の行動パターンをかわしてタッチダウン
をめざせ! ハイスchool、カレッジ、プロ、
スーパー級とレベルをアップ! クォータ
ーバックは君だ!

アイレム販売株式会社

〒530 大阪市北区西天満1-7-4 協和中之島ビル
☎06(311)8011 アイレム・パーティ係 © IREM CORP.

*開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますので、ご了承ください。
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

おきて破りの全ワザ集
ファミリー
コンピュータTM
必勝本

2

はじめに

ファミコン・チャンピオン・クラブ

こんにちは！ ファミコン・チャンピオン・クラブ
です。「ファミリーコンピュータ必勝本2」で、また
またみなさんにお会いできるとは、夢にも思いませ
んでした。

さて、本書は、“おきて破り”の名のとおり、『ドルア
ーガの塔』をはじめとする人気ゲームの完全攻略法
の本です。この本を読んでおけば、キミもファミコ
ン・チャンピオンになれることウケアイ!! きっと
友だちに尊敬されるでしょう。

うーん、でもちょっと待ってほしい。ひとつだけお
願いしたいことがあります。というのは、「最初から
この本に頼らないでくれ!」ということ。キミ自身
がいろいろゲームの攻略法に挑戦し、つかえたり確
認したいときに読んでほしいのです。そうすれば、
きっとこの本から“発見の喜び”を感じることがあ
るはずです。

最後に、僕らの“必勝法発見の4カ条”を公表しま
しょう。なにかの参考になるはずです。

①ゲームの目的、マイキャラ・敵キャラの性格を知
ろう。

②ミスをしたときは、なぜそうなったかを考え、教
訓にしよう。

③人のプレイから、ワザをぬすもう。

④とにかく、ゲームを楽しもう!!

CONTENTS

目次

おきて破りの全ワザ集

ファミリ-コンピュータ™

必勝本②

ファミコン・チャンピオン・クラブ 著

まえがき

60面プラス隠れ60面完全公開

ドルアーガの塔

012

全マップ公開！
いまあばかれるゴ-デスの謎

スターフォース

090

かじ坊のファミコン情報

専用ジョイスティック採点簿1 JOY BALL

088

アスキー-スティック ● JOY BALL

104

専用ジョイスティック採点簿2

ファミリ-キング ● ハドソンのジョイスティック ● ジョイスティック7

118

ディスクで広がれゲームワールド

鍛えぬいた必殺ワザ
大炸裂!!

スパルタンXTM 106

めざせ! 200画面征服!!

フラッピー 120

特別2大付録

超難解画面集

PART 1

チャンピオンシップ・レッキングクルーTM

作 ファミコンあはきの会

132

PART 2

キング・オブ・ロードランナー

作 ファミコン・チャンピオン・クラブ

143

ナムコ

NTD-4900

¥4,900

60面プラス隠れ60面

完全公開

HELP
ME

SHUNATCH



ドルアーガの塔

THE TOWER OF ORUAGA

いまとはべつの時間、べつの世界のある王国での話。

その王国の平和は、神が天上界に置いた
ブルークリスタルロッドの輝きによって守られていた。

ところがある日、外国人が攻めこんできたのだ。

彼らは天上界のクリスタルロッドを奪うため、
高い塔を作りはじめたが、それが神を激怒させた。

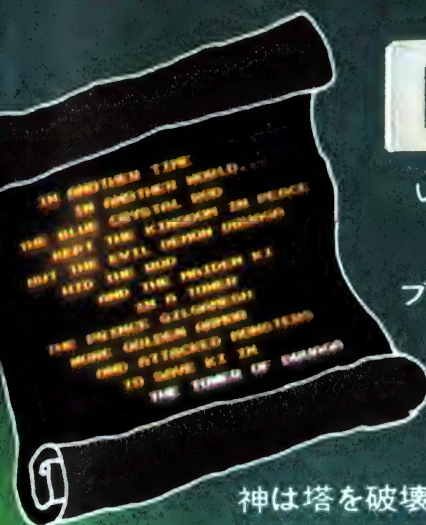
神は塔を破壊するが、この間に悪魔ドルアーガが復活してしまったのである。

ドルアーガは魔力で塔を修復し、ブルークリスタルロッドが奪われてしまう。

これを取りかえすため、女神イシターは巫女のカイを塔に向かわせた。
しかしカイの力はおよばず、まんまとドルアーガにとらわれてしまったのだ。

そこで、王国の王子であり、カイの恋人でもあるギルが登場。

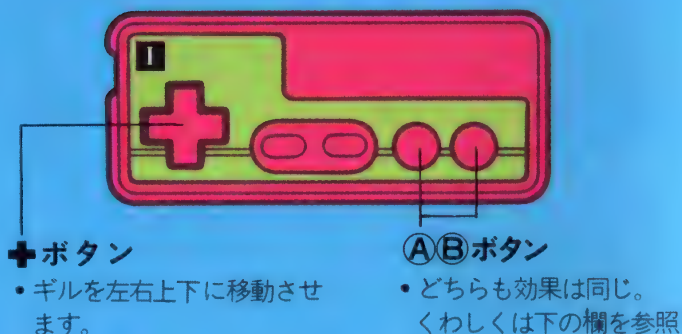
神にあたえられた金のヨロイを身につけ、ドルアーガの塔に向かった。



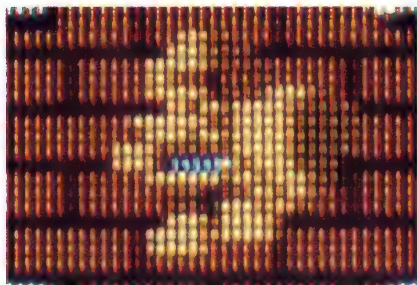
あそび方

キミはゴールドナイト“ギル”を操作して、ドルアーガの塔にいんどんでいく。ギルの使命は3つある。まずドルアーガに奪われた“ブルークリスタルロッド”を取りもどすこと、つぎにドルアーガを倒すこと、そして塔の最上階にとらわれている王家の巫子（ギルの恋人でもある）“カイ”を救いだすことだ。ギルは迷路を進み、カギを捨て、扉をあけて上へ上へと登っていく。しかし、ギルの行く手には恐しい魔物やかずかずのワナが待ちかまえている。それを突破するためには、各フロアに出現するさまざまなアイテムの力が必要だ。でも、アイテムの入ったトレジャー・ボックス（宝箱）を見つけたのがひと苦労なのだ。

コントローラーの使い方



主人公ギル

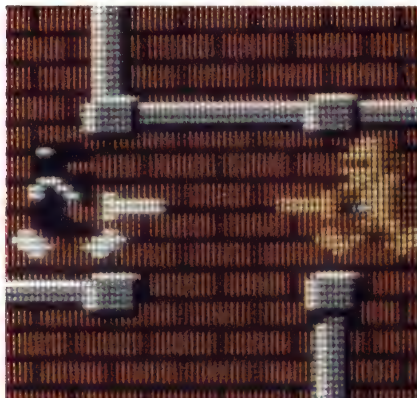


王国の王子で、カイを救い平和のシンボルであるブルークリスタルロッドを天上界にもどすことが彼の使命。その使命をはたすために、アヌ神より与えられた、勇気を力に変換する黄金のヨロイを身につけている。

+ ボタンの操作によって、上下左右に移動することができる。曲がるときには少し早めに行きたい方向を指示したほうがよい。ボタンについては以下で説明しよう。

剣の使い方

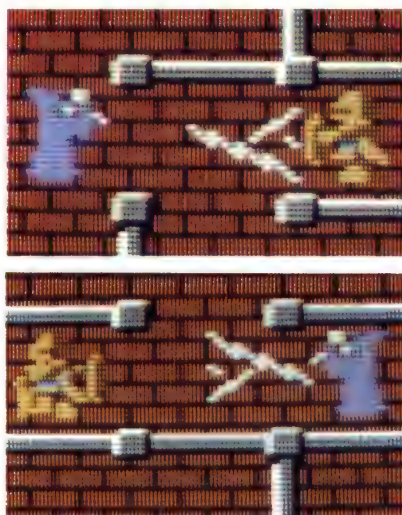
ボタンを押したままにすると、剣を出す。これで敵を刺すことができるが、立ち止まったままで殺すことができるのは、スライム、ゴースト、マジシャンだけ。ほかの敵を倒すには、自分が動いていなければならない。立ち止まっていると、相手にダメージを与えることができないのだ。ボタンを押してすぐはなすと剣を振れる。



たて 楯の使い方

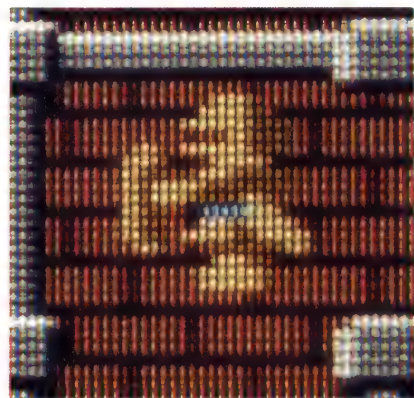
持っている楯で呪文をふせぐことができる。

剣を出していないときは、ギルの正面方向に、剣を出しているときはギルの左側面に楯が向くので、その方向から来る呪文をふせぐことができる。



マトックの使い方

マトックを持っているときには、壁を破ることができる。壁にギリギリまで近寄り、**+ ボタン**を中立にしてボタンを押せばOK。剣を出すと同時に壁を破ることができるぞ。ただし、使用限度を超えたり、外壁に対して使用するとマトックが消滅してしまうので注意しよう。また、マジシャンがいるフロアでの使用も要注意だ。

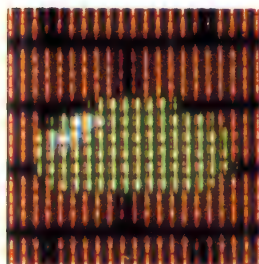


敵のキャラクター

ゲームに勝つためには、まず、敵をよく観察することだ。
塔の中をウロウロしている魔物たちをみてみよう。

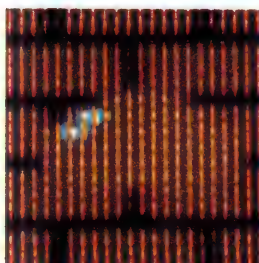


SLIME スライム——うす暗い迷路を動きまわる不気味なヤツら



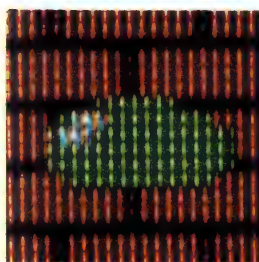
グリーンスライム

フロア1から登場するスライム。移動は3段ジャンプで行なわれる。移動中でなければ剣の一撃で殺せるが、移動中は五分の闘い。〔30pts.〕



レッドスライム

フロア7から登場するスライム。移動はグリーンとほぼ同じだが、メイジと同じ呪文をはなつ。ふるえたら動くか呪文の合図。あまり正面には出ないように。〔60pts.〕



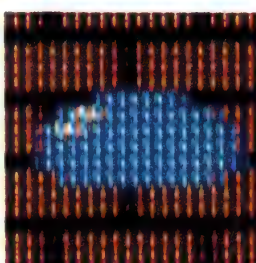
ダークグリーンスライム

フロア32から登場するスライム。動きは速く、ほとんど止まらない。ウィザードと同じ呪文を数多く出すので十分注意が必要。通称「地味な強敵」。〔70pts.〕



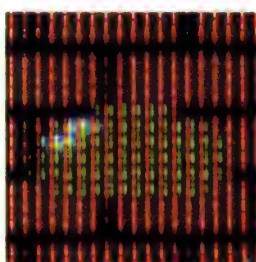
ブラックスライム

フロア2から登場するスライム。基本的にはグリーンスライムとかわらないが、動きが速いので、十分な注意が必要。追いかけて、待ちぶせること。〔50pts.〕



ブルースライム

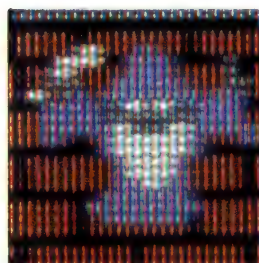
フロア13から登場するスライム。性格はレッドに似ているが、ドルイドと同じ呪文を出す。壁をどんどん壊してくれるので便利といえ便利。〔40pts.〕



ダークイエロースライム

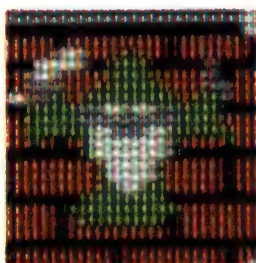
フロア43から登場するスライム。動きは速く、止まるということを知らないようだ。しかも、すべての呪文をはなつ最強のスライム。〔90pts.〕

MAGICIAN マジシャン——恐ろしい呪文をはなつ危険な魔術師



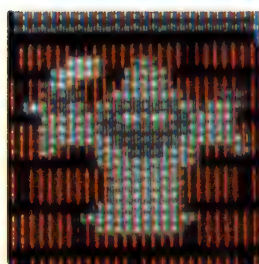
メイジ

フロア4から登場。ギルの近くに突然出現して、壁にあたると消える呪文をはなつたのち、消える。消えるまえに剣で刺せば死ぬ。〔50pts.〕



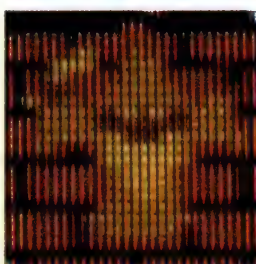
ソーサラー

フロア6から登場。こいつの出す呪文は、迷路の切れ目でファイヤーエレメントを作り出すので、下のほうの階ではたいへんうっとうしい。〔70pts.〕



ドルイド

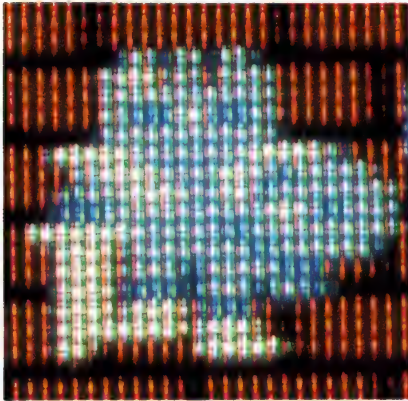
フロア9から登場。こいつの出す呪文は壁を壊すので、使いようによってはかなり便利。よくみるとこいつだけヒゲがない。通称「天然マツク」。〔70pts.〕



ウィザード

フロア14から登場。外周までつきぬける呪文をはなつ最強の魔術師。こいつが多く出現するフロアは要注意。〔100pts.〕

KNIGHT ナイト——塔の内部を徘徊する悪の騎士たち



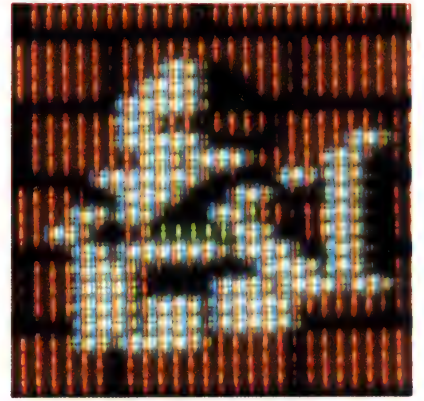
ブルーナイト

フロア3から登場するナイト。
ナイトのなかではいちばん弱く、
剣で2〜3回刺せば死ぬ。こいつ
にやられることはそうそうないので、
しっかりとナイトとの戦いを
練習しておこう。
〔1,000pts.〕



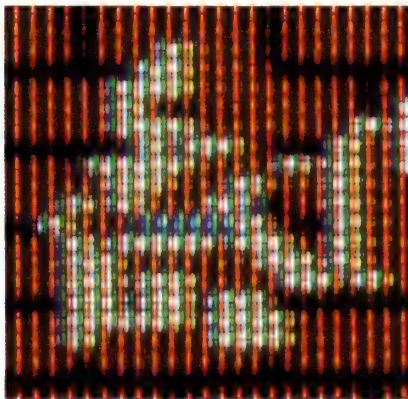
ブラックナイト

フロア6から登場するナイト。
ブルーナイトよりは、少し強いよ
うだ。ドラゴンスレイヤーを持つ
までは、戦うのは1人だけにした
ほうがいだろう。暗闇でみると
ギャグだね。
〔1,000pts.〕



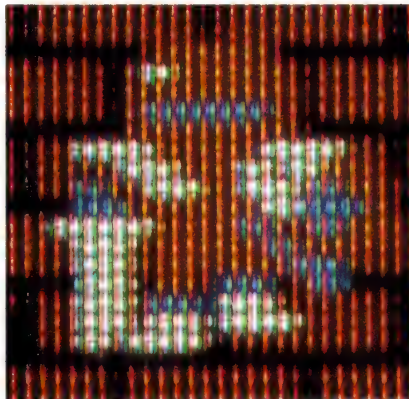
ミラーナイト

フロア16から登場するナイト。
ブラックナイトよりさらに強い^{はこ}う
えに、ギルと同じ足の速さを誇っ
ている。ファミコン版は、まさに
白黒ナイト。
〔2,000pts.〕



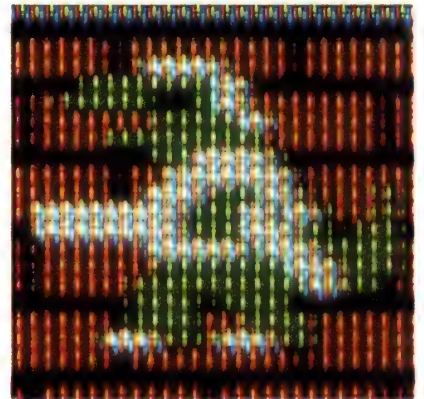
ハイパーナイト

フロア26から登場するナイト。
こいつはかなり強いので要注意。
ハイパーヘルメットをかぶるまで
は、あまり接触しないほうがいい
だろう。ファミコン版では、点滅
するギルとも呼ばれている。
〔3,000pts.〕



レッドナイト

フロア39から登場するナイト。
とにかく強いナイトなので、戦わ
ないほうが賢明だ。
ファミコン版では、ブラックナ
イトとブルーナイトに形がそっく
りなので、かさねてやるとおもしろい。
〔1,200pts.〕

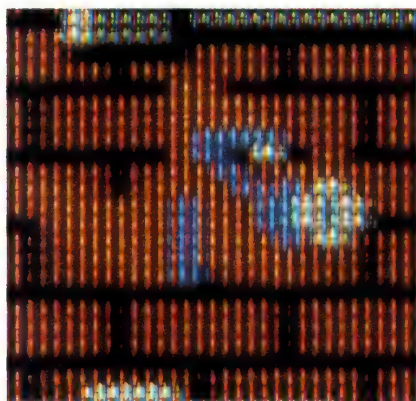


リザードマン

フロア36から登場するナイト。
ただひとり人間タイプではないナ
イト。めつぼう強いので、あまり
近よらないように。サウスポーだ。
すべてのナイトは、基本的に右
へ右へと曲がるくせがあるので、
おぼえておくとよい。
〔200pts.〕

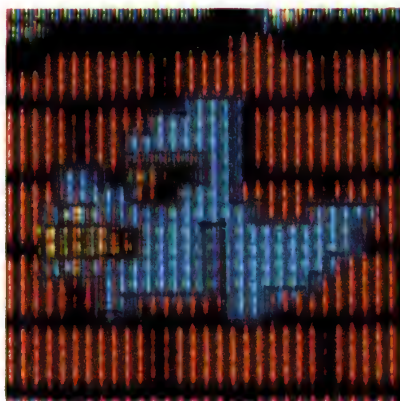


GHOST ゴースト——魔術師がよみがえった亡霊たち



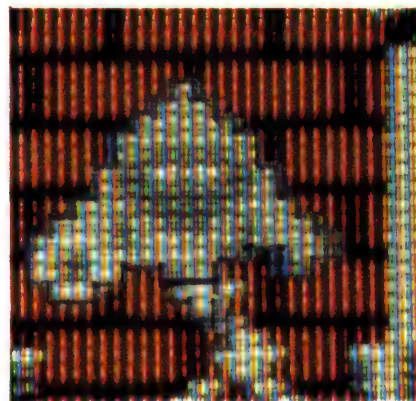
メイジゴースト

フロア9より登場するゴースト。呪文はメイジと同じ。壁につきあたると、ギルとのタテおよびヨコラインをとらえてワープしてくる。ワープした直後に呪文をはなつことが多いので楯でふせごう。
〔100pts.〕



ドルイドゴースト

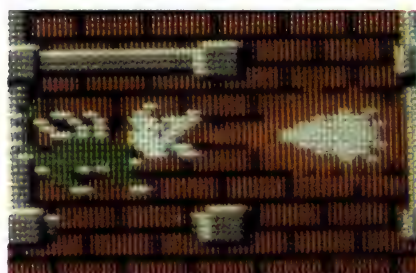
フロア14から登場するゴースト。こいつは勝手にどんどん壁をやぶっていき、あげくのはては自分で通路を作ってしまう。長い通路を行き来したら、横から剣で刺して殺そう。
〔200pts.〕



ウィザードゴースト

フロア21から登場するゴースト。こいつは基本的には、メイジゴーストと変わらないが、ウィザードの呪文をはなつので注意したい。宝を出すのに支障がないときは、まっさきに始末したい。
〔300pts.〕

DRAGON ドラゴン——中盤フロア最強の敵



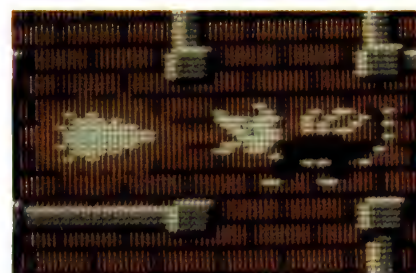
クオックス

フロア15より登場のドラゴン。ドラゴンたちが登場するときには音楽が変わる。ファミコン版では、移動速度がナイトと同じ。つねにハネをパタパタさせていて、炎をはくタイミングは決まっていない。
〔3,000pts.〕



シルバードラゴン

フロア33より登場のドラゴン。ドラゴンのはく炎のとどく距離は、最高5ブロック。ギルに気づかないときは、右へ右へと迷路どおりに進むが、ギルとたてライン、またはよこラインが合うと、壁を破って進んでくる。〔3,000pts.〕

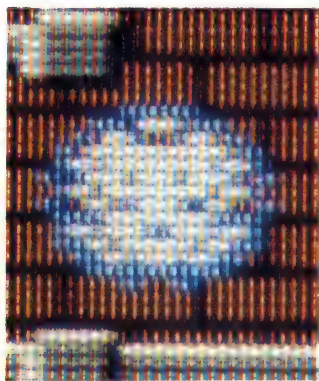


ブラックドラゴン

フロア46から登場のドラゴン。ドラゴン系のなかでいちばん強い。ドラゴンは剣で何度も刺せば倒せるが、耐久力や強さが極端に違うので、ナイトと同じにはいかない。剣を出さなくても交われるがダメージをうける。〔3,000pts.〕



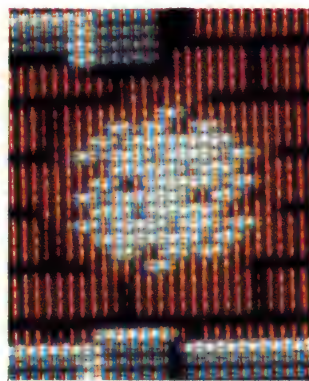
Will-O-Wisp ウィルオーウィスプ——殺すことのできない炎の玉



ブルーウィルオーウィスプ

残りタイムが40秒になると現われるウィスプ。フロア21からは、最初からいるフロアもある。

〈左手法〉を使っている、左へ左へと壁にそって進む。マトックを使ってループに入れることもできる。



レッドウィルオーウィスプ

残りタイムが50秒になると現われるウィスプ。フロア39からは、最初からいるフロアもある。

〈右手法〉を使っている、右へ右へと壁にそって進む。ウィスプに触れると、それぞれのリングがないと死ぬ。



ROPER ローパー——不気味な触手をざわめかすいやなヤツ

迷路の中を徘徊している生体エネルギー吸収体。移動パターンはナイトと同じ。剣で戦えるけど、かなりダメージをうけてしまう。また、ドラゴンと同じように剣を出さずに交わることもできる。この場合もダメージをうけるので、

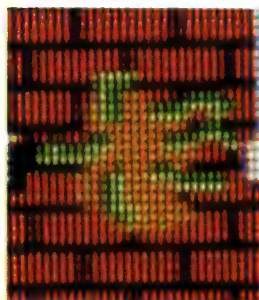
そのあとナイトなどと戦わないほうがいいだろう。

ここでひとつ問題がある。なんとファミコン版のドルアーガでは、ローパーが強さによって3種類に分けられていて、それぞれ(A)1,000pts.(B)1,200pts.(C)15,000pts.と

なっているんだ。それでいて色は5種類もあって、まぎらわしいったらありやしない。そこで、各フロアのキャラクター表のローパーの後ろに、グリーンハンドローパー(A)というように、A、B、Cを書いておいた。参考にしてほしい。

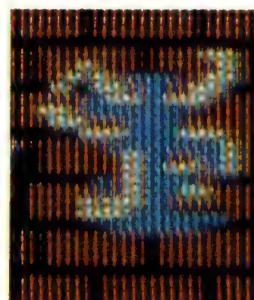
●グリーンハンドローパー

フロア25から登場



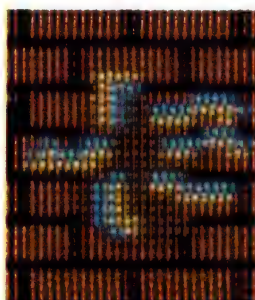
●レッドハンドローパー

フロア30から登場



●ブルーハンドローパー

フロア46から登場



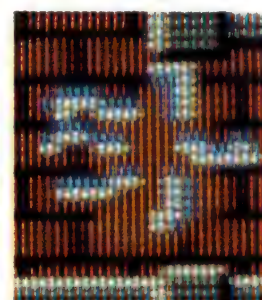
●オールグリーンローパー

フロア51から登場



●オールレッドローパー

フロア54から登場



SUCCUBAS サキュバス ———— ずるい女悪魔

フロア57に登場する女悪魔。

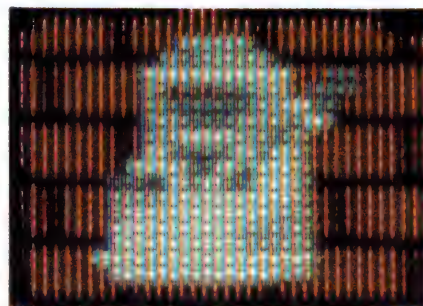
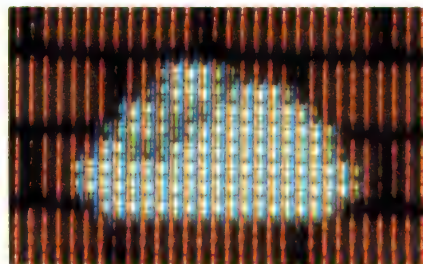
フロア開始時には、フロア60のカイと同じように、ティアラのかかった石になって登場する。そこで扉にさわると、イスターへと変わる。しかし、このイスターはサキュバスが化けているものなので殺すこと。剣で刺せば殺すことができる。

このイスターに化けたサキュバスに剣を出さずに触れても死ぬこ

とはないが、触れながら剣を振るとギルは死んでしまうので注意。

また、サキュバスを殺してから扉にさわると、サキュバスは何度でも復活するぞ。

ここで、アーケード版の話しよう。アーケード版では、サキュバスに剣を出さずに触れると、ニセのブルークリスタルロッドを渡されて、数歩歩くと死んでしまうというワナがあった。〔0pts.〕



DRUAGA ドルアーガ ———— 史上最強の悪魔

フロア59に登場する。悪の元凶にして史上最強の悪魔。ドルアーガを倒さずにフロア60へ上がることはできない。こいつを倒すにはさまざまな宝が必要だ。こいつは4つの姿に変化するので、順を追って説明しよう。

★化身1★ 速いハイパーナイト

一見するとふつうのハイパーナイトのようだが、スピードが速い。移動パターンも違う。〔3,000pts.〕

★化身2★ 4分身マジシャン

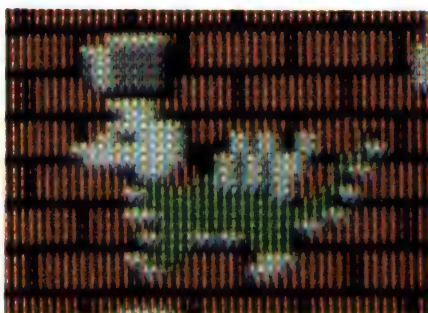
化身1を倒すと出現。つねに4人が同時に出現。このうち3人は影。実体を倒すには、エクスカリバーが必要。〔100pts.〕

★化身3★ クォックス

化身2の実体を倒すと出現。パールがきかない。ルビーメイスがないと倒せない。〔5,000pts.〕

★実体★ ドルアーガ

クォックスを倒すと出現。ナイトとゴーストの中間的性質をもつ。ウィザードの呪文をはなち、ワープもする。剣で12回刺せば死ぬ。装備がないと絶対勝てない。〔?pts.〕



ILLUSION OF ISHTAR イリュージョン・オブ・イスター ——— イスターの幻影

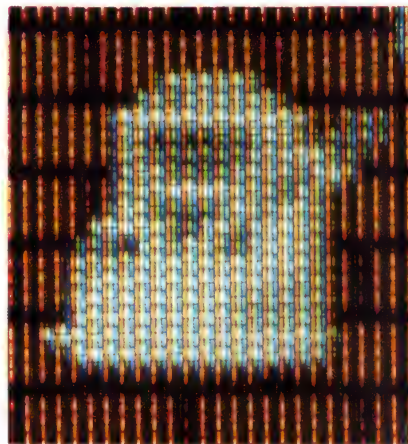
フロア60に登場。天上界にいるイスターが、グリーン、レッド、ブルーの3本のクリスタルロッドを共振させ、真の力を出すキッカケとなるように作ったイリュージョン。

フロア60で、まず最初に剣を出さずに、触れることによってクリスタルロッドが共振をはじめる。イスター本人ではなく、フロア57

に現われたサキュバスともまったくべつのものである。

フロア60でこのキャラクターに剣を立てると、たちまちにしてZAPされてしまう。

それにしても、このフロアの音楽はいい。低音部にこんなにスタックカートがきいてなけりや最高なんだけどね。



KI カイ ——— ひたすら助けを待つギルの恋人

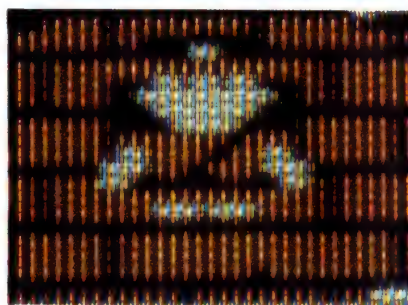
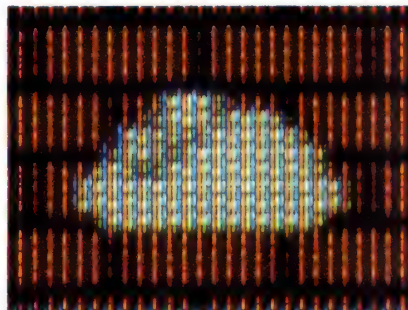
フロア60に登場。

王家の巫子であり、ギルの恋人。女神イスターから魔法のティアラを授けられ、ドルアーガを倒すために塔に^{つか}遭わされたが、ドルアーガの魔力に負けて、囚われの身となってしまった。フロア60に囚われている間は、ティアラのかかった石の中へと封じ込められている。

ギルの行動の最大の目的が、彼女を助けることにある。はたしてキミは、彼女を救うことができる

かな。彼女の救出に成功すれば、キミのアドベンチャーは、めでたしめでたしのジ・エンドになる。

ここでドットキャラのカイについて話をしよう。アーケード版の話だけど、このキャラが出てきたとき、感動するいっぽうで、頭が大きいとか、ずん胴だとか、はにわだとかみんなが言いだした。いろいろ悪口を言えないこともないけど、それなりに、かわいくできてるんじゃないかな。



ITEM GUIDE

宝物の魔力について

Sword スWORD

ギルの攻撃力をアップする宝。ウィスプ以外の敵にたいする攻撃力がアップする。またそれぞれの剣は一つ前の剣がないと出現しない。たとえばエクスカリバーは、ドラゴンスレイヤーがないと出現しない。

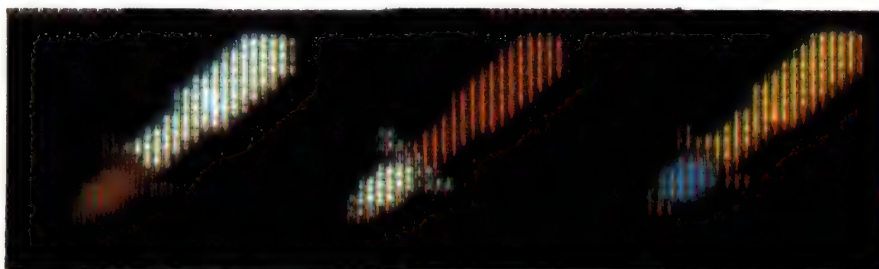
- ①ホワイトスWORD(フロア5)
はじめの剣より少し強くなる。
④ブルーナイトを3回、ゴー

ストを2回で殺せる。

- ②ドラゴンスレイヤー(フロア18)
フロア5の剣よりさらに強い。
④ブルーナイトを2回、ゴー

ストを1回で殺せる。

- ③エクスカリバー(フロア45)
攻撃力がアップし、ドルアーガにたいする攻撃力をもつ。

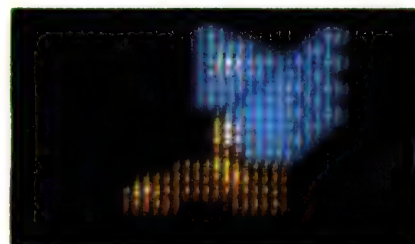


Jet Boots ジェットブーツ

ギルの歩行スピードを速くする効力がある。

この宝を取るまでは、ギルの歩くスピードにイライラした人も多

いことだろう。この宝を取ったとたんにギルが角を自由に曲がれなくなった人は、早め早めに曲がるくせをつけよう。(フロア2)



Shield シールド

- ①レッドラインシールド
(フロア13)
ギルの耐久力を上げるほかにフロア33で必要。

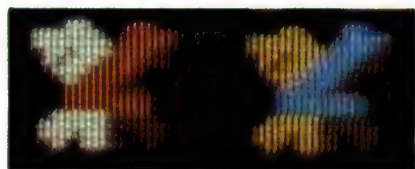
- ②ハイパーシールド(フロア33)
ギルの耐久力を上げるほかに、呪文が受けやすくなる。バランスが必要。



Armor アーマー

- ①アーマー(フロア12)
ギルの耐久力を上げる。ハイパーアーマーを取るのに必要。
②ハイパーアーマー(フロア52)

ギルの耐久力を上げる。また楯以外で一度呪文を受けられるが、バイタリティが下がってしまう。バランスが必要。



Helmet ヘルメット

ハイパーヘルメット(フロア37)
ギルの耐久力が増強される。これは一品もので、初期段階はない。バランスが必要。こ

のヘルメットを装着すると、リザードマンなどをけっこう楽に倒せるようになる。ドルアーガを倒すのに必要。



Gauntlet ゴーストレット

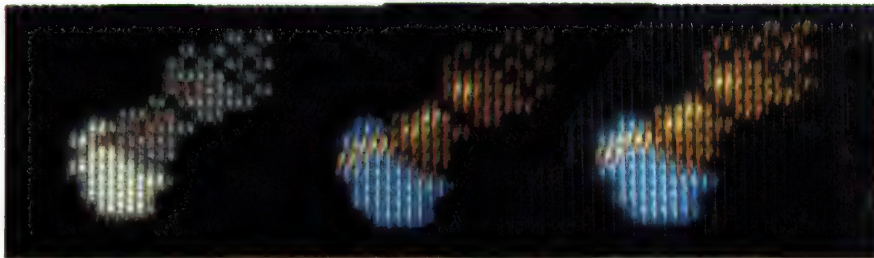
ギルの剣さばきを速くする効力がある(右はじの写真はニセモノ)

①ゴーストレット(フロア10)

ゴーストレットの基体。

②ブルーゴーストレット(フロア26)

剣さばきが速くなる。



Balance バランス

ギルの最終装備品の出るフロアの少し下の階で、出現する。真の宝とニセの宝を見分ける能力があり、ギルがニセの宝をつかまない

ようにする。全部で5つ出現するが、それぞれの互換性はない。くわしくは各フロアのところをみてくれ。(フロア24、32、36、44、51)



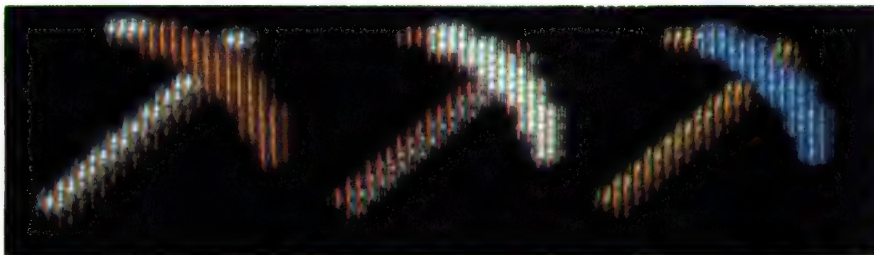
Mattock マトック

このゲームの中で、基本中の基本アイテム。使いかたやそれぞれの違いは各フロアのところを参照。

①カッパーマトック(フロア1)

②シルバーマトック(フロア7)

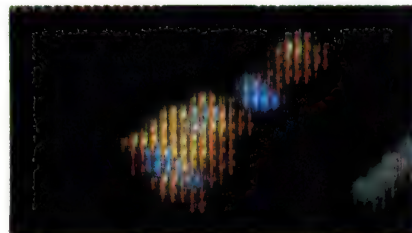
③ゴールドマトック(フロア29)



Chime チャイム

フロアがスタートするときに、カギのある方向を向くと数回鳴る。鳴る回数とカギまでの距離との関係はまだわからない。

後半のフロアに行くと、この宝が意外と便利に気づくだろう。(フロア4)



Candle キャンドル

この宝を取ることによって、ゴーストが見えるようになる。

①キャンドル(フロア6および11)

それぞれフロア10および15ま

で効力がつづく。

②パーマネントキャンドル (フロア16)

効力が永遠につづく。



Ring リング

①グリーンリング(フロア21)

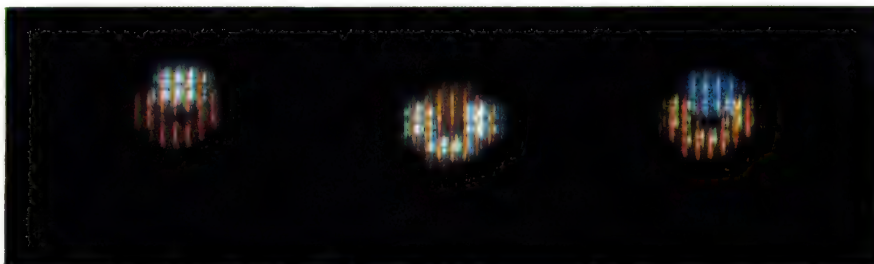
ブルーウィスプを通れる。

②レッドリング(フロア39)

レッドウィスプを通れる。

③ブルーリング(フロア54)

両方のウィスプを通れる。



Necklace ネックレス

火の魔力からギルを守る宝。ネックレスはそれぞれ、それより低いフロアで出現するネックレスを持っていないと出現しない。

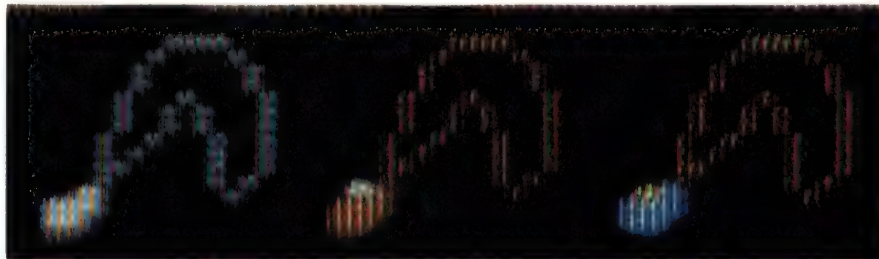
①グリーンネックレス(フロア15)

それ自身の効力はない、補助宝。ネックレスの基体。

②レッドネックレス(フロア27)

ソーサラーとダークイエロー

スライムの呪文が作りだすファイヤーエレメントを平気で通れるようになる。後半のフロアではとてもありがたい宝。



③ブルーネックレス(フロア46)

ドラゴンのはく巨大な炎に焼かれても平気になる。ドラゴン相手にとても有効な宝だ。

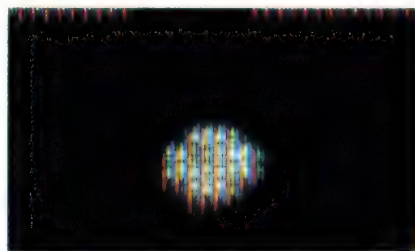
Pearl パール

ギルの近くのドラゴンの動きを止める働きがある。ようするに、これをもっていると、ギルの近くにいるドラゴンは、動くことも炎

をはくこともできない。

(フロア31)

※この宝にはロックがかかっているのでフロア30の薬が必要。



Book ブック

それぞれのフロアにかけられた魔法を解くブック。それぞれの魔法によって見えなくなっているものがみえるようになる。

また、それぞれのブックは、それより下の階に出るブックの効力をかねそなえている。

①ブック・オブ・ライト(フロア19)

フロア20からフロア23までにかけられた暗黒の魔法を解き、

迷路がみえるようになる。

②バイブル(フロア23)

フロア24以降のフロアにかけられた暗黒の魔法を解き、迷路がみえるようになる。

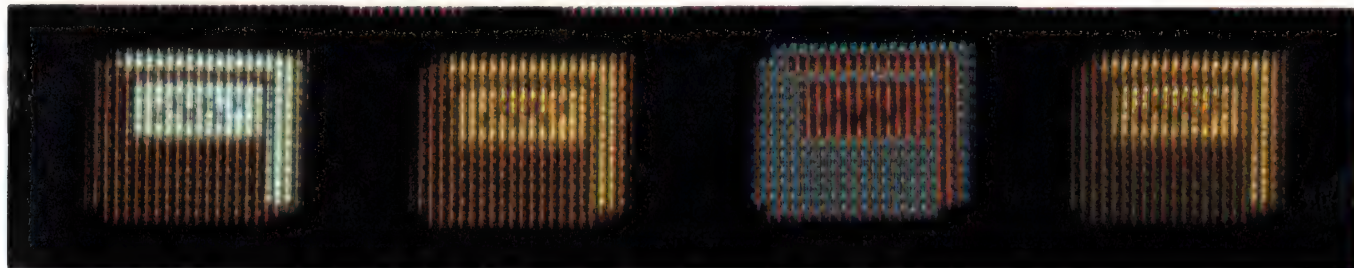
③ブック・オブ・ゲートディテクト (フロア28)

フロア29以降のフロアにかけられた、扉を隠す魔法を解き扉をみえるようにする。

④ブック・オブ・キーディテクト (フロア34)

フロア35以降のフロアにかけられた、カギを隠す魔法を解き、カギをみえるようにする。

これらの4冊のブックを1つも取らないでいると、やがて自分と敵以外はなにも見えなくなってしまう。



Mace メイス

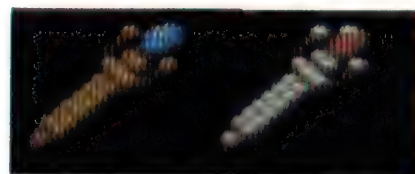
ドルアーガの化身を殺すことができるようになる。

①サファイアメイス(フロア42)

効力不明。

②ルビーメイス(フロア57)

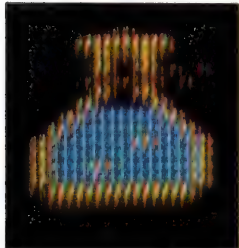
フロア59で、ドルアーガの化身であるクオックスを倒すことができる。絶対必要。



Potion ポーション

薬は全部で7種類あるが、色は3種類しかないので間違えないように。

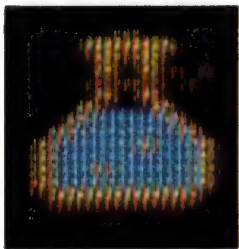
薬は基本的に1つしか持てないので、2つ以上取ったときには、古いほうが消えてしまう。



ポーション・オブ・パワー

ギルの耐久力を少し上げる。ただし、その効力はそのフロアにかぎられ、フロアを消したりギルが死ぬと効力が消える。

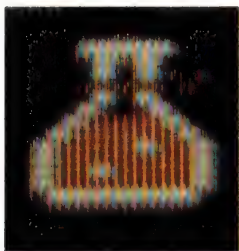
(フロア 8、20、50)



ドラゴンポット

クオックスを一撃で殺すことができる。ただし、これは一度にかぎる。剣を出したままクオックスを通り抜ければ効果を発揮する。

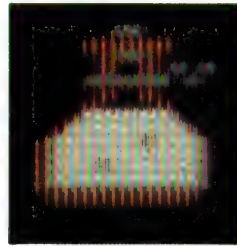
(フロア14)



ポーション・オブ・デス

タイムの減りかたを速くする。これは、ポーションオブキュアーを飲むか、さもなければ死ななければならぬ。取ってはいけぬ禁断の宝。

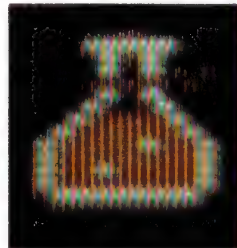
(フロア40、45)



ポーション・オブ・ヒーリング

ギルが一度だけ復活する。しかしほかの薬を取ってしまったあとや、コンティニュープレイを使って2度以上取ったときは、効力があらわれない。

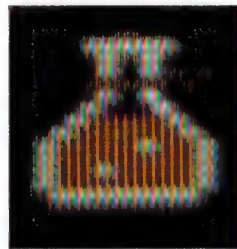
(フロア 3)



ポーション・オブ・エナジードレイン

ギルのバイタリティが決められた低値になる。いつでもバイタリティが下がるというわけではない。

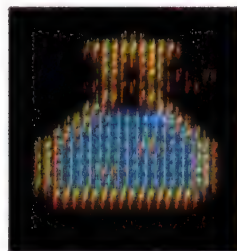
(フロア 9、22、35、43、49)



ポーション・オブ・アンロック

ロックがかかった宝箱の呪いを解き、ロックをはずすことができる。全部で4つ出るが互換性はない。フロア47以外は取ったほうがよい。

(フロア17、30、47、53)



ポーション・オブ・キュアー

ポーションオブデスの効力を打ち消す効力がある。またフロア45では、エクスカリバーにかけられた呪いをも解き、正しい宝を取ることができる。

(フロア41、45)

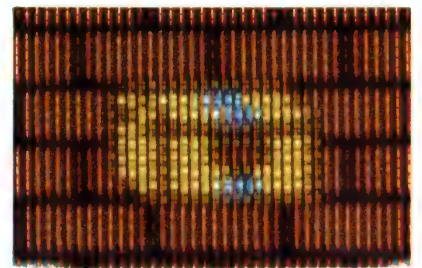
Empty Box エンプティボックス

①エンプティボックス(フロア55)

ゲームBに出現。アーケード版でさんざんいわくのついたフロアだったが、空だとは期待はずれだ。

②エンプティボックス(フロア56)

ただの空箱。これを取ると下に空白が表示される。なにが意味があるとか、真の宝がでていないとかいわれた。フロア53のポーションがないとロックをあけられない。



Crystal Rod クリスタルロッド

王国の平和を維持する3本のクリスタルロッド。

①グリーンクリスタルロッド

(フロア38)

最初に立てるクリスタルロッド。

②レッドクリスタルロッド

(フロア48)

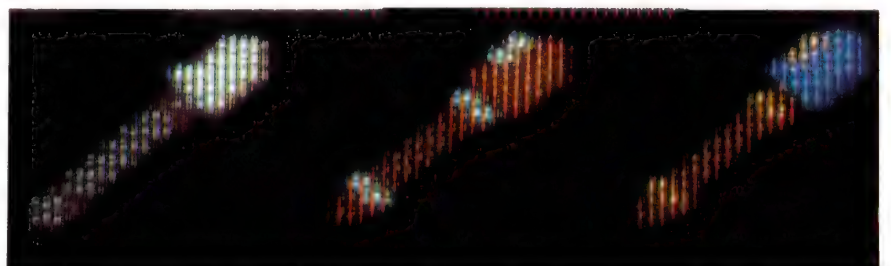
グリーンと2本でカイにかか

った魔法を解くことができる。

(フロア58)

③ブルークリスタルロッド

フロアのページを参照。



60面+隠れ60面



大公開!!

60面をクリアすると もうひとつのドルアーガがあった!!

このファミコン版“ドルアーガの塔”は、宝の出しかたなど、ほぼアーケード版と同じように作られている。ところが、60面をすべてクリアすると、右のようなメッセージが現われたのである。このメッセージどおりに、**+**ボタンの上を6回、左を4回、右を3回押してみると、下の写真のように、タイトル文字がグレーから緑に変化するのだ。そしてこの状態でゲームをスタートすると…。なんと、迷路や登場キャラクター、アイテムなどは同じなのだが、宝の出しかたがまったく違う“アナザー・ドルアーガ(もうひとつのドルアーガ)”があったのである!!



各ページの見方

つぎのページからはじまるのは、通常のドルアーガ(便宜上ゲームAとする)ともうひとつのドルアーガ(同じくゲームBとする)についての、アイテムの出しかたを中心とした、**秘**必勝ガイドである。

各ページの左上にある写真は、そのフロアを撮影した左右2枚の写真を合成したため、キャラクタ

ーの数など、多少おかしな点もあるので注意してほしい(正確な数は、その右側の“登場キャラクター”の欄を参照)。また、扉の位置などは毎回変わるので、この写真では、迷路の形だけを見るようにしてほしい。

写真の下にはそのフロアに出現するアイテム(宝)の説明(A・B

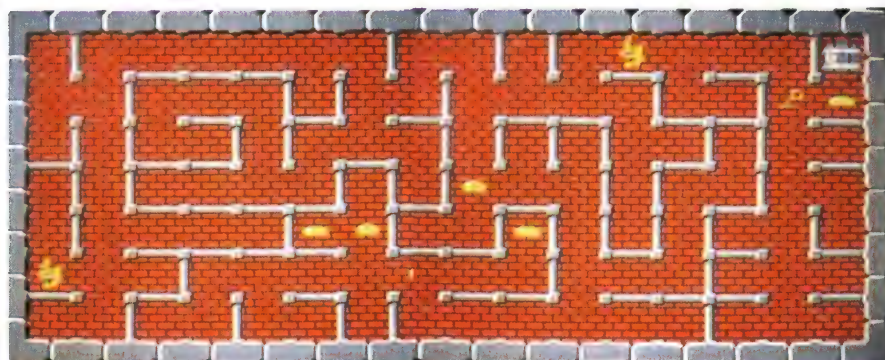
共通)とその出しかた(AとBは違う)が書いてある。

その下の“このフロアのポイント”のところは、基本的にゲームAを中心にして、そのフロアの攻略法が書いてあるので、ゲームBとは区別して読んでもらいたい。

また、余裕のあるページには、コラムをつけておいた。



ゆっくりと歩む、緊張の第1歩



●登場キャラクター

グリーンスライム…………… 8

アイテム

カッパーマトック

ようするに銅のつるはしのこと。つるはしといえば、効果はもうわかってるよね。そう、壁を壊すことができるんだ。でも銅だから各フロアでトレジャーボックスを取る前後に1回ずつしか使えない。つづけて2回使ったり、外壁を壊そうとすると、消えてしまうぞ。7階で必要だからなくさないようにね。

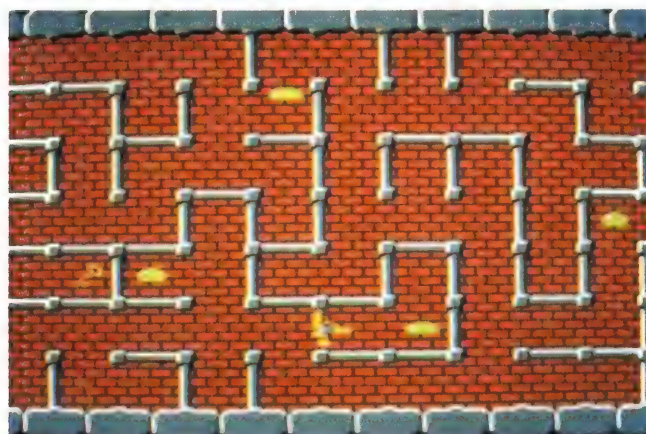


- [A] グリーンスライムを3匹殺す。
- [B] 止まった状態でグリーンスライムを殺す。

●このフロアのポイント

1面だからといってバカにしてはいけない。ギルはジェットブーツを持っていないので、とても足が遅いのだ。ところが、これに対してスライムはかなり足が速い。だから行き止まりに入ったスライムは、絶対に追いかけてたりしないように。1つ手前のブロックで剣を出して、そこ

で待ちかまえて殺すようにしよう。それから宝物を取るまえにカギを拾わないようにしよう。宝を出すまえに脱出してしまふことがあるからだ。ゲームBでは、写真のようにスライムを待ちかまえよう。



ドルアーガの作者について

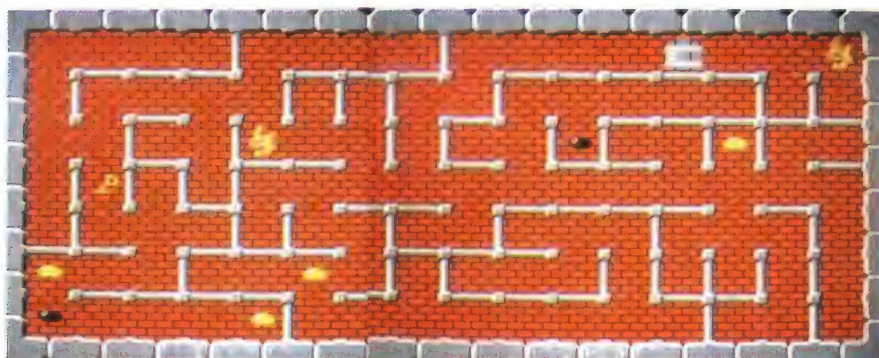
ドルアーガの作者の名前を知ってるかい。EVEZOÖ・END といえば、もうわかるよね。そう、あの名作ゼビウスを作った遠藤雅伸さんなんだ。

ゼビウスに感動したファンは、みんな遠藤さんの次回作に期待した。それがこのドルアーガなんだ。そのドルアーガが、ファミコンでプレイできるなんて最高だね。



FLOOR 2

ジェットブーツを取れば気分爽快



●登場キャラクター

グリーンスライム…………… 5
ブラックスライム…………… 3

アイテム

ジェットブーツ

その名のとおり足の速くなる靴。これを取らないことには、ゲームにならないと言ってもいいすぎではないほど重要なアイテムだ。でも、これを取らなくても、60面クリアすることはできるはずなんだよな。



- 【A】ブラックスライムを2匹殺す。
- 【B】ブラックスライムを上から殺す。

●このフロアのポイント

ジェットブーツを取るまでは、ひたすらガマン。このフロアでもカギはあまり早く取らないほうがいい。ここではマトックの使いかたがポイントになってくる。とくにゲームBでは、ブラックスライムを上から刺さなければならないので、よく考えてマトックを使おう。迷路を有利

に改造することが必要だ。ブラックスライムの動きはかなり速いので、あまくみるとあとで後悔するぞ。

宝を拾ったあとにもう一度マトックが使えることを忘れないように。

強化されたスライム

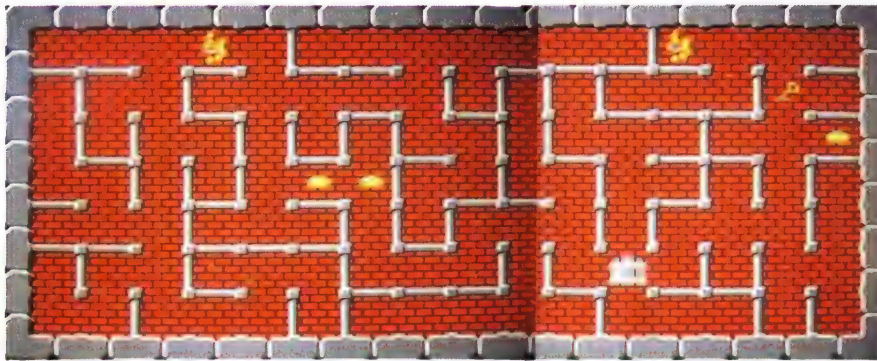
このドルアーガをプレイしてみると、とにかくスライムの動きが速いことに気づく。アーケード版と同じつもりでスライムに近づくとすぐに飛びかかれてしまうのだ。

またプルプルとふるえても、動くとはかぎらない。移動しなくても、ふるえると呪文を連続して出したりするので、よくみて用心しよう。





ブルーナイト初登場！



●登場キャラクター

グリーンスライム……………5
ブルーナイト……………2

ポーション オブ ヒーリング

アイテム

よみがえりの薬。ほかの薬を飲むまでは、ギルが一度死んでもよみがえることができる。しかし一度この薬を使うと、コンティニューモードでもう一度薬を取っても効果がないので注意しよう。また、ほかの薬を取ったときにも、この薬の効果はなくなる。



A ブルーナイトを1～2人倒す。

B ナイトと交わずに、グリーンスライムをすべて倒す。

●このフロアのポイント

いよいよブルーナイトが登場する。こいつは少しも強くないので、あまりこわがる必要はない。

このフロアでこわいのは、ブルーナイトと戦っているときのグリーンスライムの乱入だ。あまりスライムの近くでは、戦わないようにしよう。

Bの場合は、ナイトとすれちがっても宝が出なくなってしまうので、マトックを有効に使ってうまく逃げよう。

ここの宝は、コンティニューを使わずに60階まで行くために重要な宝だ。

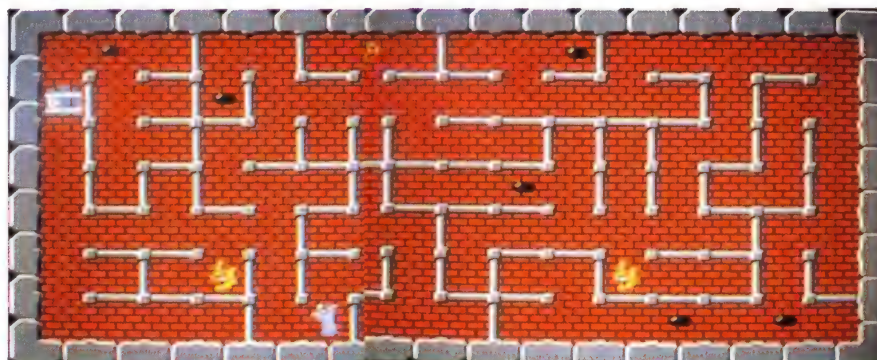
消えたフロアボーナス

アーケード版ドルアーガでは、コンティニュープレイを行なうと、ボーナス点が入った。具体的に言うと、たとえばフロア31からはじめると60万点、フロア59からはじめると116万点というようにね。これでは実力がわからないと、かなり不評だったんだ。そこでファミコン版では、これをなくして実力で勝負できるようになったのだ。





メイジの呪文を受けてみる



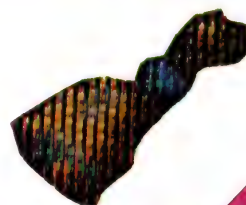
●登場キャラクター

ブラックスライム……………6
メイジ……………1

チャイム

アイテム

スタート時に、画面内にカギが映っていないときがある。
このアイテムはこんなときに役にたつのだ。チャイムはスタート時にギルがカギのある方向を向くと、数回音を鳴らして教えてくれるので、その方向に進めば、カギが手に入るのだ。



[A] 扉にさわる。

[B] 扉に剣を向ける。

●このフロアのポイント

スタート地点の近くにカギがあっても、絶対にとってはいけない。扉にさわるまえにカギを拾ったら、宝が出なくなるぞ。

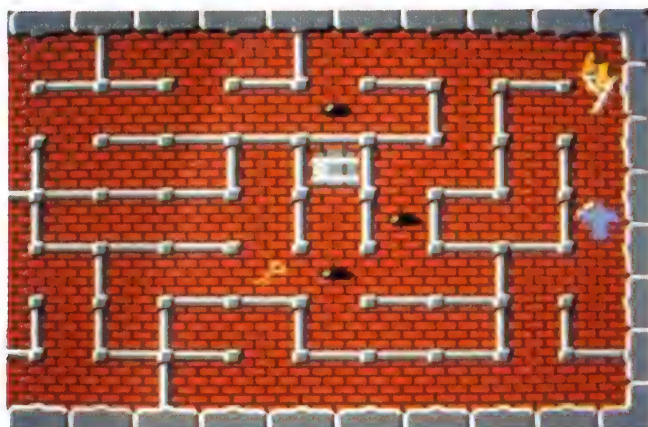
このフロアからは、メイジが登場するので、むやみに剣を出していると、呪文にやられてしまう。といってもこの先に出てくるマジシャンにくらべればかわい

いものだ。写真のような見通しのいい場所で待って、出てきたら呪文をよけながら近より、一気に剣でやっつけよう。

ゲームBの宝は、扉とタテまたは横に一直線上にならんで剣を出せばOK。

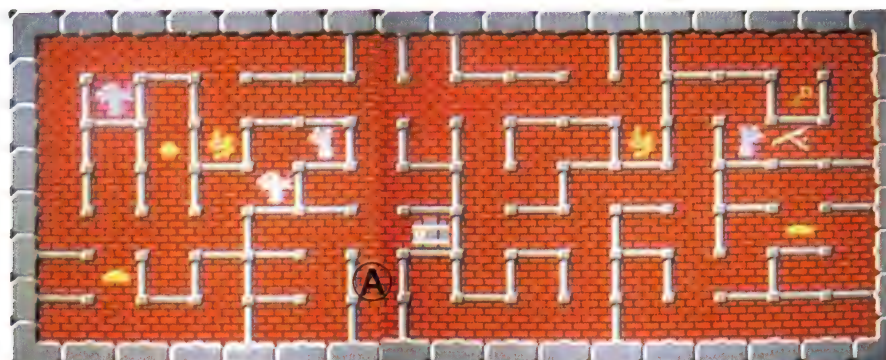
バイタリティとは？

ドルアーガでは、ギルにバイタリティ(生命力)が設定されていて、これが0になるとギルが死んでしまう。バイタリティは敵に触れたり、戦ったりすると減っていくのだ。薬によっても上下することがある。ただし、フロアをクリアすると最初の値にもどってくれる。ドルアーガをプレイするときはかならずこのことを頭に入れておこう。





大きく育てよう、キミのヤリガイ



●登場キャラクター

グリーンスライム……………4
メイジ……………5

アイテム

ホワイト スウオード

ギルの攻撃力を強くする剣。これがないとフロア18でドラゴンスレイヤーが出せないで、結局60面クリアが不可能になってしまうぞ。どんなことがあってもかならず宝を手に入れよう。これを取らずに先へ進むことは、まったく無意味なのだから……。



- [A] 歩きながら呪文を3回受ける。
- [B] 同じ場所で動かずに、呪文を5回受ける。

●このフロアのポイント

さて、このあたりからやりがいのあるフロアになってくるぞ。メイジが5人もいると、なかなかぎやかな画面になる。

ゲームAでは、歩きながら呪文を3回受ければ宝が出る。これは1カ所で足ぶみをしながら受けてもいいわけで、じつはつぎのようなテクニックが使えるのだ。



まず、写真のような場所で壁に向かって歩く(つまり足ぶみをする)。そして剣を出すと、当然楯は左側を向く。だからこの状態でしばらくがんばっていれば、安全かつ確実に宝を出せるのだ。

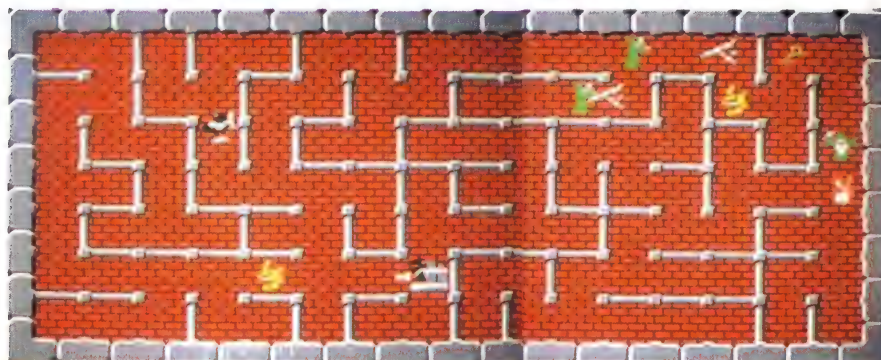
ゲームBの場合は、1カ所で動かずに5回呪文を受けなければならない。上の写真の①地点のように、前方がみわたせて横から呪文を受けないようなところでかまよう。ここできっちりとブロック(マス目)に入って、動かずに5回呪文を受ければ、宝を出すことができる。

また、長い通路の中において、両側から呪文にはさまれたときには、近いほうを先に受けて、すぐに振りかえって受けよう。



FLOOR 6

迷路内、たき火厳禁なのに…



●登場キャラクター

ブラックナイト…………… 2
 ソーサラー…………… 3

アイテム

キャンドル

ゴーストの姿がみえるようになるロウソク。これがないと、ゴーストの姿がフープするときしか見えなくなる。この状態でゴーストをやっつけるのはかなりたいへんなので、やはりどうしても手に入れたい宝だ。ただし、効果はフロア10まで。



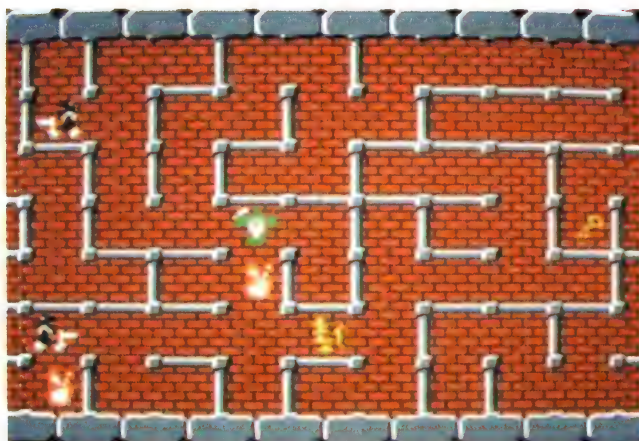
[A] 上の壁にさわってはなれる。

[B] 扉の位置に、ファイヤーエレメントを作らせる。

●このフロアのポイント

炎使いのソーサラーとブラックナイトの登場だ。ソーサラーの呪文は、写真のように迷路の壁の切れ目でファイヤーエレメントと呼ばれる炎に変わる。ギルはフロア27でネックレスを取らないことには、この中を通れないので、十分気をつけよう。したがってソーサラーを殺すには、壁の切れ目のない3ブロック以上の通路に出現させる必要がある。

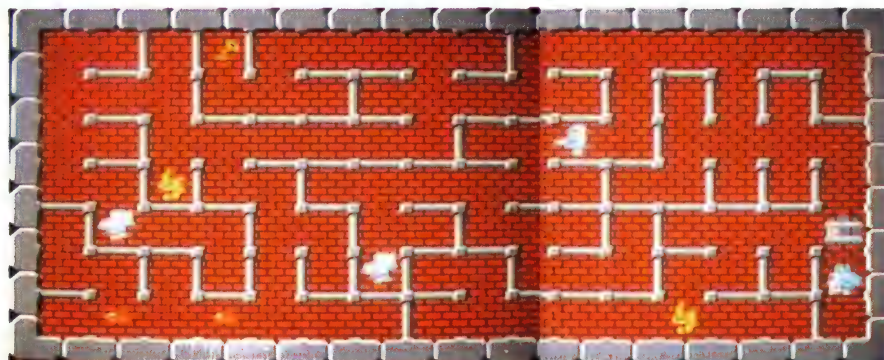
いっぽうブラックナイトはいまのギルにとってはなかなかの強敵なので、戦うのは1人におさえよう。ナイトは、基本的には右へ右へと曲がる習性があるが、タテまたは横のラインがギルと一致すると向かってくるのだ。これを利用すれば



誘導できるはずだ。ゲームAはあまり問題がないが、Bは大ありだ。Bでは、扉の位置にファイヤーエレメントを作らせなくてはならないので場合によってはマトックで扉の横を破らなければならない。さらに、扉の位置によっては、宝を出すことができない場合もあるので、注意しよう。



銀のマトックなら、3回使えます



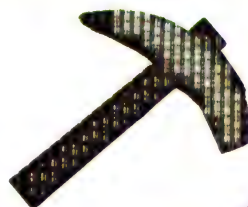
●登場キャラクター

レッドスライム…………… 3
ブルーナイト…………… 3

アイテム

シルバーマトック

その名のとおりに銀のつるはし。効力が銅のマトックとは段ちがいで、連続3回までOK。トレジャーボックスを拾えば、もう3回使える。ただし、外壁は当然のことながらダメ。とても便利だから、うまく使おう。ゲームBではフロア27で必要だよ。



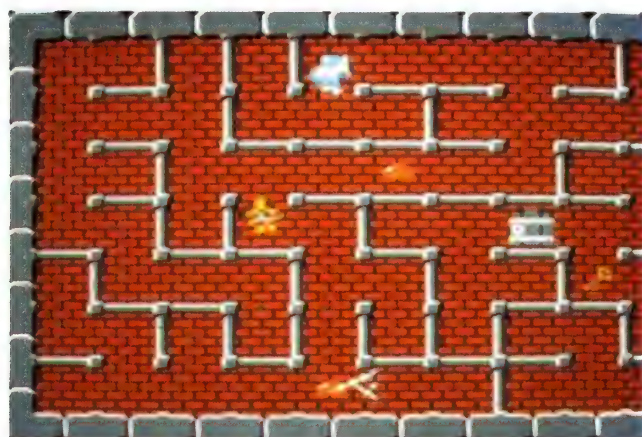
A 銅のマトックを、使いきる。

B TIMEが赤くなってから銅のマトックを使いきる。

●このフロアのポイント

レッドスライムの登場だ。こいつはグリーンスライムと同じようなものだけど、スライムのくせに呪文を放つという、なまいきなやつだ。とくに長い通路でブルーナイトと戦うときには、つねに呪文に注意しよう。

ゲームAでは、銅のマトックを使

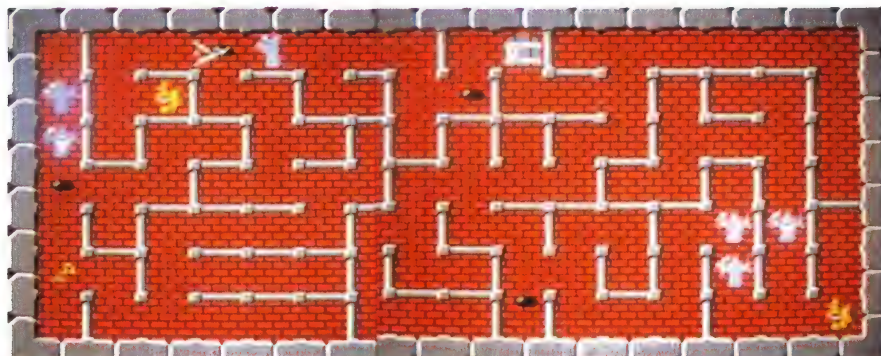


いければ出る。といっても、考えなしに壁を壊すのはもったいない。宝を取ったら、すぐに扉に入れるように考えて壁を壊したい。出る宝はシルバーマトックだから、あまり問題はないんだけどね。

いっぽうゲームBでは、TIMEが赤くなるまで、つまり残り60秒になるまで待つてから、銅のマトックをなくさなければならぬんだ。だからタイムボーナスが1点ももらえない。ちょっとひどいよね。TIMEがなくなるまでヒマだから、安全のためにブルーナイトとレッドスライムを殺してしまおう。レッドスライムの呪文には、くれぐれも気をつけてるように。



ひさびさの楽勝フロア……です



●登場キャラクター

ブラックスライム…………… 5
メイジ…………… 4

ポーション オブ パワー

アイテム

ギルのバイタリティをふやす薬。ナイトなどにダメージを受けたときに飲むと、バイタリティがすこしふえる。このフロアでは、とくに必要がないので、無理して取ることはない。



- 【A】スタート地点からみて、ななめの位置に移動して剣を振る。
- 【B】カギを拾って、剣を振る。

●このフロアのポイント

このフロアはとくに問題はないだろう。フロア5ができたキミだったら、メイジ4人に少し注意しさえすれば、楽勝フロアのはずだ。ただしブラックスライムには要注意。この面では、メイジとの混成攻撃がこわい。スライムの近くではとくに注意しよう。



つぎに宝のことだが、まだ死なないでここまで来て、フロア3のポーション・オブ・ヒーリングを使っていない場合は、この薬を飲むとソンをするぞ。まえの薬の効果が、なくなってしまうのだ。

色の違うアイテム

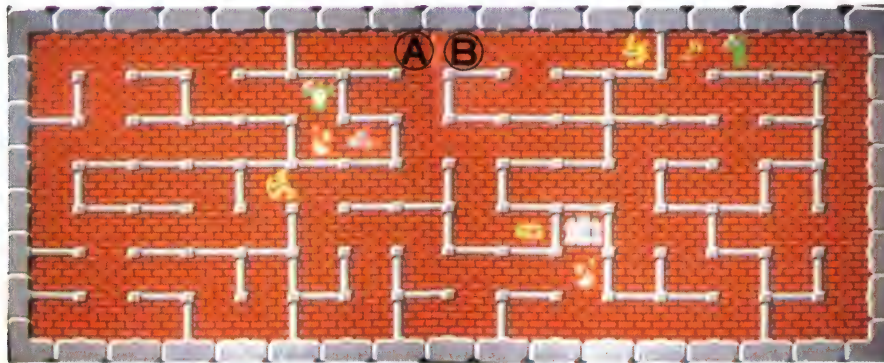
ファミコンには色の制限があるので、かなりアイテムの色が変わってしまった。下に少し例をあげてみよう(右がファミコン)。

- グリーンネックレス(グリーン→シルバー)
- ドラゴンスレイヤー(グリーン→レッド)
- グリーンリング(グリーン→シルバー)
- レッドゴーストレット(レッド→ブルー)
- ゴールドマトック(ゴールド→ブルー)



FLOOR 9

ここのアイテムは使えない！



●登場キャラクター

ソーサラー.....	3
ドルイド.....	1
メイジゴースト.....	1

アイテム

ポーション オブ エナジー ドレイン

ギルのバイタリティを減らす薬。減らすといっても、ある低い一定ラインに下げるだけなので、飲んだときはいつも同じになる。取らないほうがいいようだ。宝は、まったく無視して、つぎのフロアに進むほうがいいだろう。



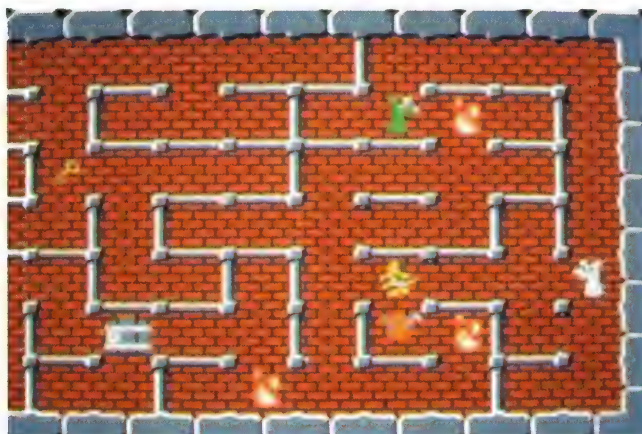
A 上の写真の**A**と**B**の位置を通る。

B ゴーストと交わる。

●このフロアのポイント

ドルイドとメイジゴーストが初めて登場するフロア。

このフロアでは、ゴーストとの戦いかたを練習したい。ソーサラーとドルイドに気をつけながら、ゴーストを写真のような2ブロックのところに引きこんで、剣を出して殺す。まあ、写真の例だとド



ルイドが危険だけどね。それ以上広いところだと、ゴーストに呪文をはなたれてしまうからね。また、ゴーストが長い通路を行き来しているときは横から剣を出していればOK。

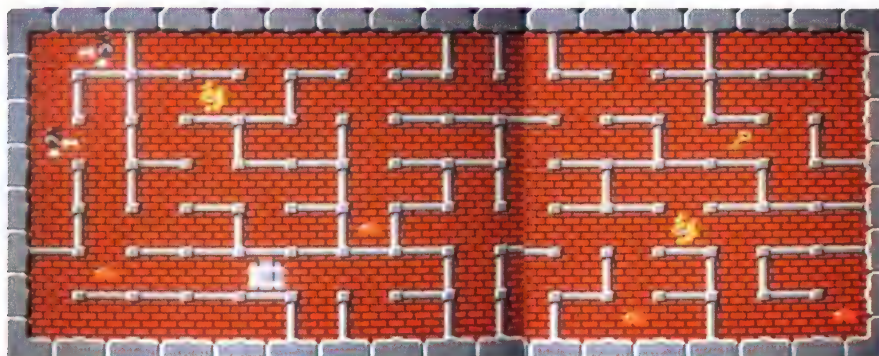
さあ、ゴーストをまっさきに殺したら、もうこの面には用はない。宝を取る必要はないので、ソーサラーの作り出すファイヤーエレメントに気をつけながら、カギを拾って扉へと向かおう。シルバーマックとドルイドの呪文をうまく使って壁を壊せば、そんなにむずかしくはないだろう。

ゲームBでは、ゴーストと交わるだけで宝が出てしまうが、取らないように。



FLOOR 10

スライムさん、呪文を出して！



●登場キャラクター

レッドスライム…………… 4
 ブラックナイト…………… 2

アイテム ゴーストレット

籠手。これを取らないとフロア26でハイパー・ゴーストレットが出せない。つまり、結局はこれがないとドルアーガには勝てないという重要なものだ。ただし、フロア26でハイパーを取るまでは、とくに効力を持たない宝だ。



- [A] レッドスライムの呪文を受ける。
- [B] 歩きながらレッドスライムの呪文を受ける。

●このフロアのポイント

レッドスライムふたたび登場。

このフロアをクリアすることは、さほどむずかしくはないだろう。しかし、宝を出すのがかなりめんどうだ。どうしたら、楽にレッドスライムの呪文を受けられるのかを書いてみよう。

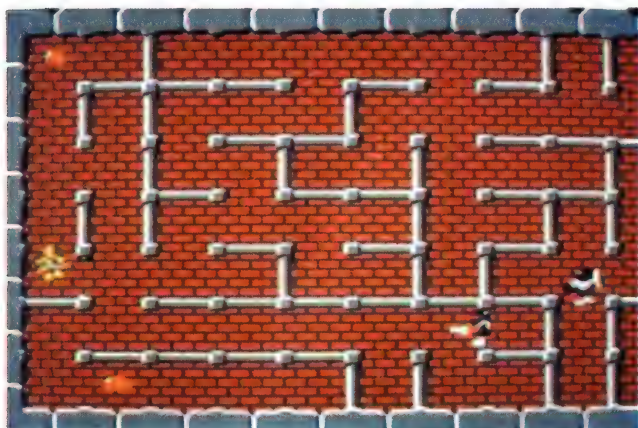
まず、なるべく長い通路の奥にいるレ

ッドスライムに目をつけること。たとえば、マップの左下のところなんかいいだろう。ここでレッドスライムが近づいても安全なように、わきの通路から剣を出して横から呪文を受けるようにしよう。

薬のほんとうの色は？

参考までにアーケード版の色をのせよう。

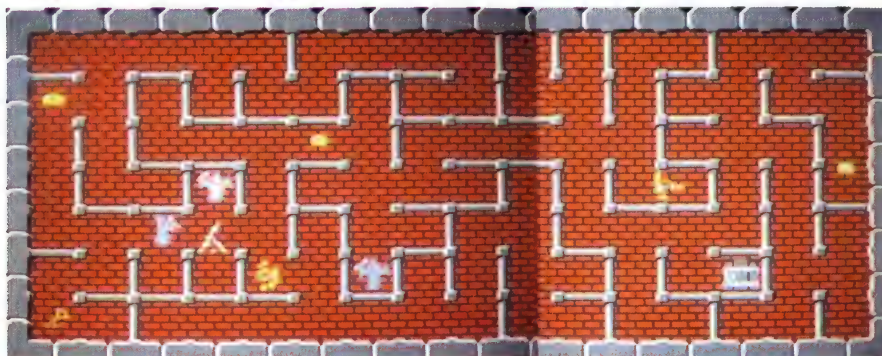
- ポーション・オブ・ヒーリング(暗黄)
- ポーション・オブ・パワー(水色)
- ポーション・オブ・エナジー・ドレイン(橙)
- ドラゴンポット(ワインレッド)
- ポーション・オブ・アンロック(赤)
- ポーション・オブ・デス(黒)
- ポーション・オブ・キュアー(緑)





FLOOR 11

キャンドルライトがほしい



●登場キャラクター

グリーンスライム…………… 3
メイジ…………… 5

アイテム

キャンドル

ゴーストの姿がみえるようになるロウソク。フロア6で取ったロウソクは、期限切れになっているので、できるだけ早く取らないと危険だ。効力はフロア6のものとまったく同じ。有効期限はフロア15まで。



- [A] 下の壁にさわってはなれる。
- [B] このフロアのポイントを参照。

●このフロアのポイント

一見、フロア5とフロア8にそっくりなフロア。これらの面をクリアしてきたキミなら特別問題はないだろう。

ゲームAでは、下の外壁にさわってはなれると宝が出る。6面の逆をやればいいんだ。まず最初にメイジをすべて殺してしまえば楽だろう。出現のタイミング

をそろえることなんか、もう簡単だね。呪文をすべて受けきる自信のある人は、殺さずに行くのもいいだろう。

では、ゲームBではどうやって出すか。まず、タイム表示が赤くなるまえにグリーンスライムを3匹殺す。このときに、カギを拾ってもかまわないぞ。呪文をうまく楯でかわしながら進もう。スライムに近づいたからといって、剣を出して歩きまわると非常に危険だぞ。そしてタイム表示が赤になったら大急ぎでメイジを5人殺そう。あまりもたついていると、宝を取って扉に向かう時間がなくなってしまふ。とにかく、このフロアは最後の60秒が勝負。がんばってくれ。





FLOOR 12

ギルが一瞬にしてころもがえ



●登場キャラクター

ブラックスライム…………… 2
 ドルイド…………… 2
 メイジゴースト…………… 1

アイテム

アーマー

赤ラインのヨロイ。ギルの耐久力を高くする働きがある。

これがないとフロア25でハイパーアーマーが出せなくなるので、かならず取ろう。ただし、これがあるからといって、あまり無理をしてはいけない。実際はたいして耐久力が高くなってはいないのだから。



A ドルイドを最下段に出現させる。

B スライム 2 匹、ドルイド 2 人、ゴーストの順に殺す。

●このフロアのポイント

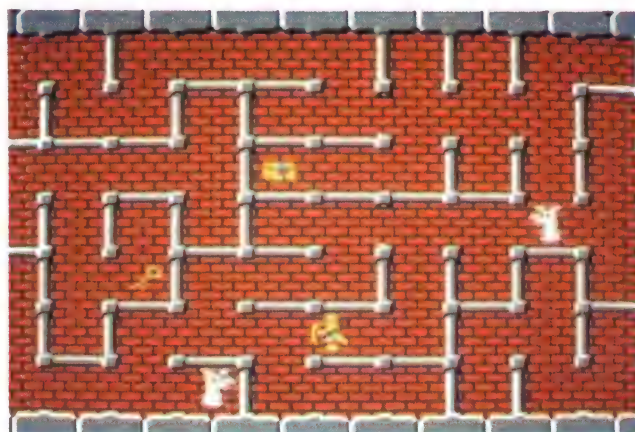
そんなにむずかしいフロアではないので、おちついてプレイしよう。

まず、フロア 9 と同じ要領でメイジゴーストを殺してしまおう。そのあとは、画面の下の方を歩きまわろう。ドルイドが最下段に現われれば、宝が出現。宝を取ったら、ドルイドの呪文をうまく使いつつ扉をめざせ。

ここではアーマーを手に入れるわけだけど、ギルはいったいどこで着がえたのかな。画面をみても一瞬にして変わっちゃうみたいだけどね。

ゲーム B では、ゴーストを最後まで残さないと宝は出ない。初心者にはこれはやっかいだ。そこで、まず歩きまわって、

ドルイドに壁を壊してもらい、長い通路を作ってしまう。そして、そこにゴーストを行き来させる。あとは、ゴーストに平行するように進んでブラックスライムを殺す。ドルイドを殺したら、やっとゴーストが殺せる。うらみをこめてたたっ切ろう。





FLOOR 13

ソーサラーが殺せない人はダメ～



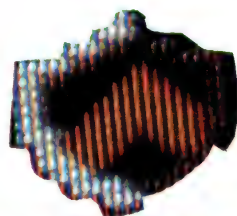
●登場キャラクター

ブルースライム…………… 5
ソーサラー…………… 2

アイテム

レッド ライン シールド

赤ラインの楯。ギルの耐求力を高くする働きがある。これがないとフロア33でハイパーシールドが出せないなので、かならず取ること。もちろん、これがあるからといって無理をしないこと。

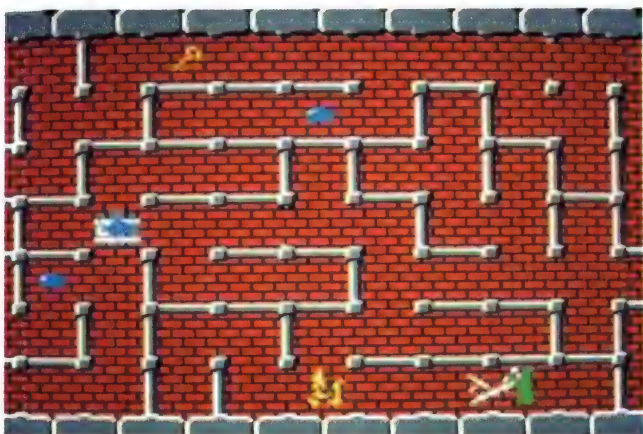


- [A] 途中扉を通りながら、すべてのキャラクターを殺す。
- [B] 扉にさわってからソーサラーを1人殺し、扉をあける。

●このフロアのポイント

ブルースライム登場。

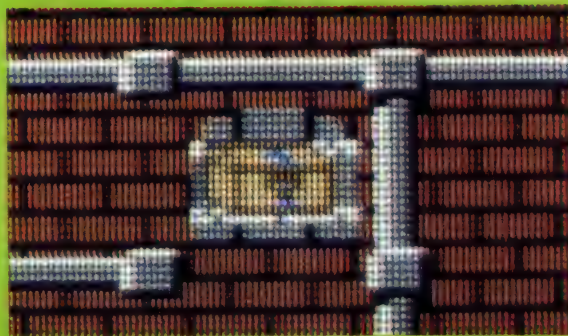
フロア6などでソーサラー殺しの練習をしなかった人は、ここで苦労しなさい。コツとしては、とにかく最初にソーサラーを、写真のような長い通路で殺してしまっ



呪文を出すので便利だけど、注意が必要だ。扉を通るのも忘れずにね。

ゲームBは、まず扉にさわる。そのあとはゲームAと同じ要領でソーサラーを殺そう。

扉の上に宝が出現！

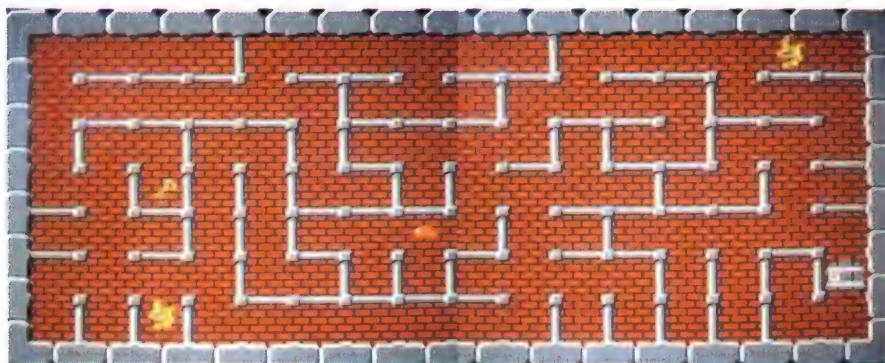


これはアーケード版ではかった現象だ。なんと扉とスタート地点がかさなってしまったのだ。



FLOOR 14

ついに最強のマジシャン登場!!



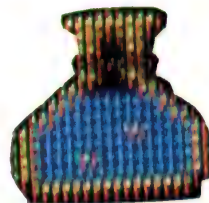
●登場キャラクター

レッドスライム…………… 4
ウィザード…………… 1
ドルイドゴースト…………… 1

ドラゴンポット

アイテム

ドラゴンを一撃で倒せる毒薬。ドラゴンと剣を出してすれちがったときに、この薬の効力が発揮される。ただし、一度しか使えないので、いざというときに使えるように、できるだけっておこう。



[A] TIMEが5000になるまで待つ。

[B] TIMEが赤くなったら、ゴーストの呪文を7回受ける。

●このフロアのポイント

ついに最強のマジシャンであるウィザードが登場する。こいつの呪文は壁をつき抜けるので、それをよく考えてプレイしよう。

まずはウィザードを殺す。すべてのマジシャンに共通することだけど、殺したかどうかはかならず音で確認するように

しよう。つぎはドルイドゴーストを殺す。だけど、こいつは勝手に長い通路を作って行き来しているので、脇から剣を出して殺してやれ。フロア3のポーションをまだ使ってなければ、宝を取る必要はない。



2ブロックゾーンとは?

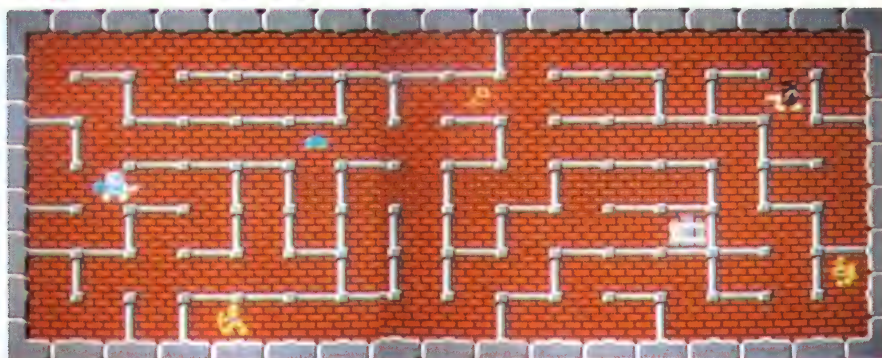


写真のような場所が、文中でいっている2ブロックゾーンだ。ここを利用してゴーストを始末しよう。



FLOOR 15

オッ! BGMが変わったゾ



●登場キャラクター

ブルースライム…………… 2
ブルーナイト…………… 1
ブラックナイト…………… 2
クオックス…………… 1

グリーンネックレス

アイテム

緑のネックレス。単体としての効力はとくにない。ただし、これを持っていないと、フロア27のレッドネックレスを取ることができなくなってしまうのだ。つまり、どうしても必要な宝のひとつだということ。



[A]ブルーナイトと交わる。

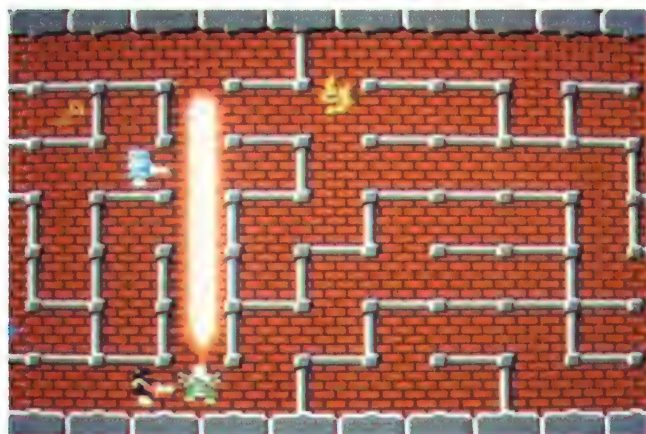
[B]クオックスを倒す。

●このフロアのポイント

この面がはじまると、まず音楽が変わうことに気づくだろう。画面をみると、クオックスがうろついている。そう、この音楽はドラゴンのテーマなんだ。今後、この音楽がかかったらドラゴンがいると思ってほしい。

ゲームAは簡単。ブルーナイトとすれ

ちがえばいいのだ。ゲームBはというと、これがむずかしい。ドラゴン・ポットを持っていないときは、クオックスの機嫌をうかがいながら倒そう。くれぐれも炎に気をつけよう。



サギのようなクオックス

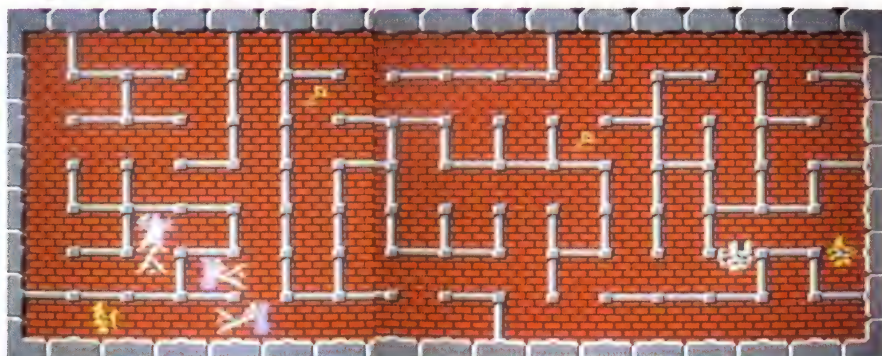


ドラゴンは動きが速くなり、そのうえ炎をはくのも不定期になっている。これはてごわいぜ。



FLOOR 16

朝焼けの光のなかにミラーナイト



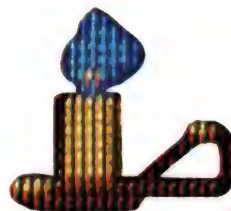
●登場キャラクター

ミラーナイト 1
 メイジ 5

アイテム

パーマネントキャンドル

フロア11のキャンドルが効力を失ったこのフロアでは、やはりかわりのキャンドルが登場する、効力はいままでのもと同じだが、今後永遠に使用可能だ。これを取らないと、最後までゴーストがみえなくなるぞ。



【A】左右の壁にさわる。

【B】最初にミラーナイトを倒す。

●このフロアのポイント

またメイジだらけの面かと思ったら大間違い。足の速いミラーナイトが登場。

ゲームAでは、ミラーナイトをうまく誘導しながらメイジをすべて殺してしまえば楽だ。途中ミラーナイトにみつかったら、2ブロックぐらいのところに誘導して殺してしまおう。



ゲームBはというと、ミラーナイトを最初に殺さなくてはいけないので、中央付近のせまいところなどに誘いこんで、一気に切りかかろう。

このフロアは、なかなかむずかしいぞ。

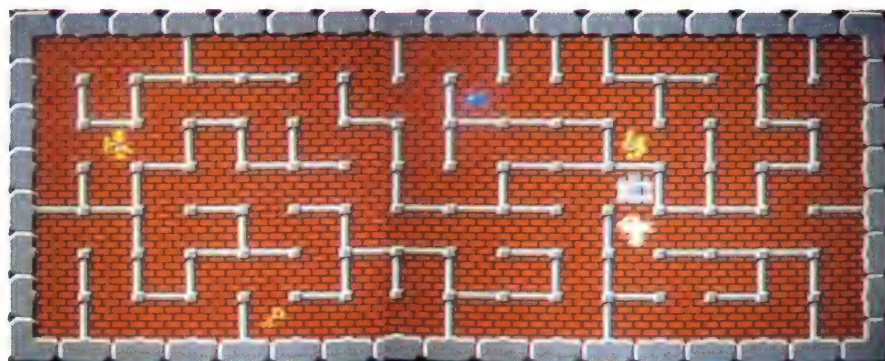
ミラーナイトは遅かった

ミラーナイトはギルの能力をコピーする能力をもっている。ということは……と、たしかめてみたのがこれ。そうギルがジェットブーツを持たずに、フロア16まで行くと、なんと、ミラーナイトの動きが遅いではないか。これは笑える。でも、さすがにバイタリティや攻撃力まではコピーすることはできないらしい。できたら勝てないよ。



FLOOR 17

アッというまに壁がなくなる



●登場キャラクター

ブルースライム…………… 2
 ドルイド…………… 2
 メイジゴースト…………… 2

ポーション オブ アンロック

アイテム

開錠剤。フロア18のトレジャーボックスの錠をはずす薬。
 これがないとフロア18の宝箱があかないのだ。ということは、
 ドラゴンスレイヤーが取れないということ。つまり、フロア60なん
 て、とても無理ということで、やっぱり取らなければならない宝で
 あることにはかわりない。



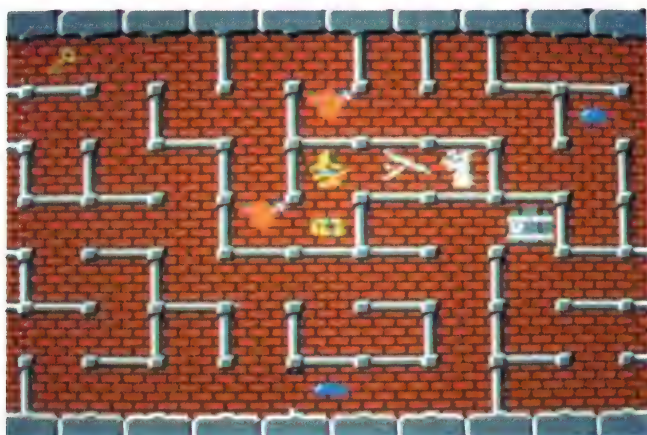
Aゴーストを5回ワープさせる。

B外壁に剣をつきたてる。

●このフロアのポイント

キャラクターの構成はフロア12によく似ているフロアだけど、あわててゴーストを殺しはじめないように。ゲームAではゴーストを5回ワープさせないと、宝が出ないんだ。

それから、このフロアはどんどん壁がなくなっていく。呪文がかさなっている



ときもあるので、十分注意しよう。

このフロアの宝を取っておかないと、つぎのフロアでドラゴンスレイヤーが取れなくて困ることになるぞ。宝はかならず取ろう。

ゴーストの呪文は画面に1つ

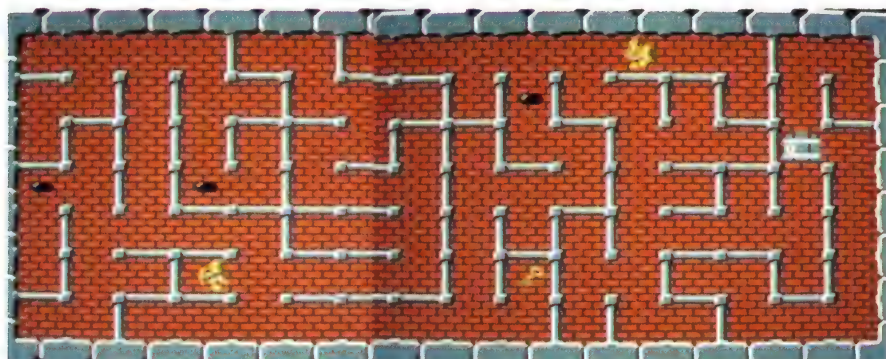


よくみるとゴーストは画面上に1つしか呪文を出せないようだ。これは覚えておいて、ソンはない。



FLOOR 18

絶対に外壁にさわっちゃいけない



●登場キャラクター

ブラックスライム 3
ソーサラー 3
ドルイドゴースト 1

アイテム

ドラゴンスレイヤー

ギルの攻撃力を強くする剣。ホワイトスWORDより、少し攻撃力がアップする。フロア45のエクスカリバーを出すのに必要。かならず取ること。もちろん、フロア17のポーション・オブ・アンロックがなければ取れない宝だ。



[A] 外壁にさわらずに10秒待つ。スタートが外壁ぞいときはそのまま。

[B] ゴーストと交わずに扉をあける。

●このフロアのポイント

このフロアがはじまったら、絶対に外壁にさわらないこと。アーケード版とは違って、ファミコン版は、いったん外壁にさわると、出る宝も出なくなってしまう。外壁ぞいにスタート地点があるときは、一度はなれて再度さわったら出なくなるので注意。



ドルイドゴーストに壁をある程度壊させたら殺してしまおう。ソーサラーもたくさんいる。殺しておかないと危険だ。このフロアあたりになると必要な宝が多くなるので、かならず取るように。

ドラゴンスレイヤーが消える

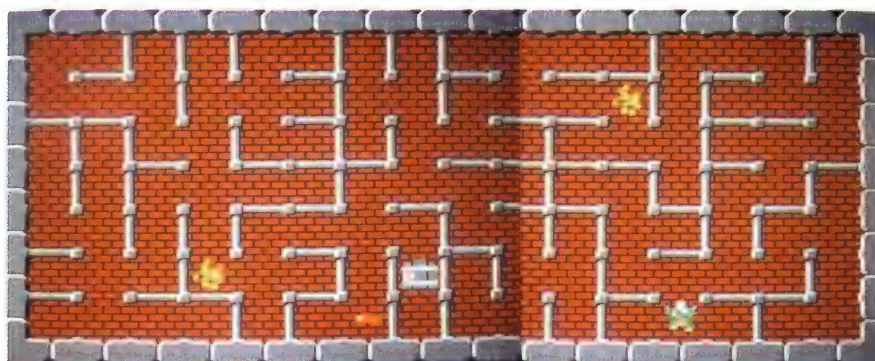


ブックを取らないで暗闇フロアを楽しんでいて、ふと下をみると、なんとドラゴンスレイヤーが消える。



FLOOR 19

前半最大の山場をむかえる



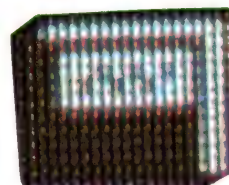
●登場キャラクター

レッドスライム…………… 2
ウィザード…………… 3
クオックス…………… 1

アイテム

ブックオブライト

フロア20からフロア23までの迷路に、^{あか}灯りをともすための本。これがないと暗闇になってしまう。マップが頭に入っている、なくてもなんとかなる、という人もいるが、よほど自信があるか、遊びでやってみようという人以外は、取るべき宝だ。



[A]扉をあける。

[B]クオックスに全開で炎をはかせる。

●このフロアのポイント

やってきました、最強マジシャンのウィザードが3人いるうえ、クオックスまでいるフロア19。前半20階、最大の山場だ。

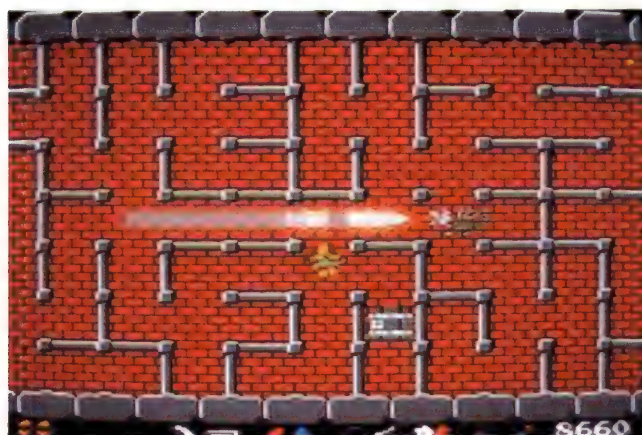
とにかく最初にウィザードを全滅しよう。出現タイミングのそろえかたはまえにも書いたので、わかっているよね。

ここでゲームBについてアドバイス。クオックスをひとつの柱のまわりにループさせる。そうしておいて、そのまわりに写真のように1本通路をぶち抜いて、ひたすら待てばいいのだ。

マジシャンが呪文を出さない！



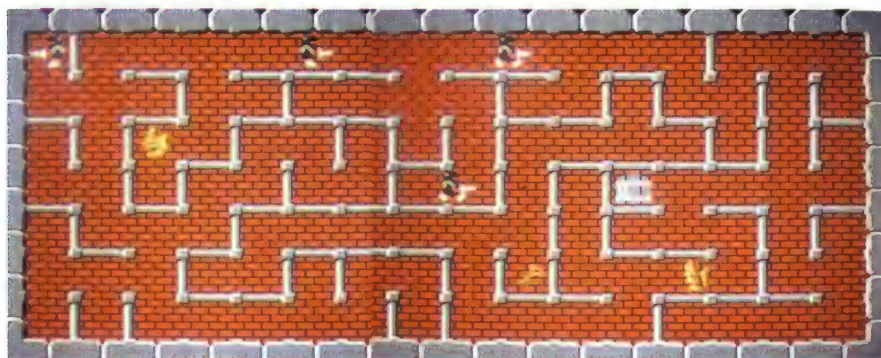
呪文が多く出るときや、ドラゴンが炎をはいているときには、マジシャンが呪文を出さずに消える。





FLOOR 20

壁がなくなり、飛びかう呪文



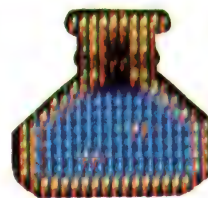
●登場キャラクター

ブラックナイト…………… 4
 ドルイド…………… 3
 ドルイドゴースト…………… 1

アイテム

ポーション オブ パワー

ギルのバイタリティをふやす薬。フロア8の物と同じ効力なので、とくに目にみえる効力があるわけではない。したがって、無理をしてまで取る必要はない。



A なにも殺さずに扉をあける。

B いまのところ不明。

●このフロアのポイント

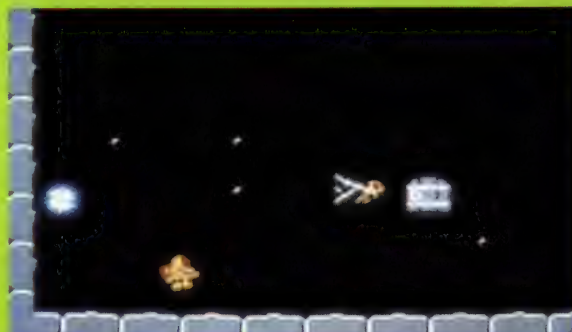
この面も敵の攻撃がハードなので、無理をして宝を出す必要はない。みていると、おもしろいように壁がなくなっていく。最後には呪文が外壁から外壁に飛びかうようになるはずだ。

まず、ドルイドゴーストを柱の間から殺し、ドルイドを2人ぐらい殺して扉へ

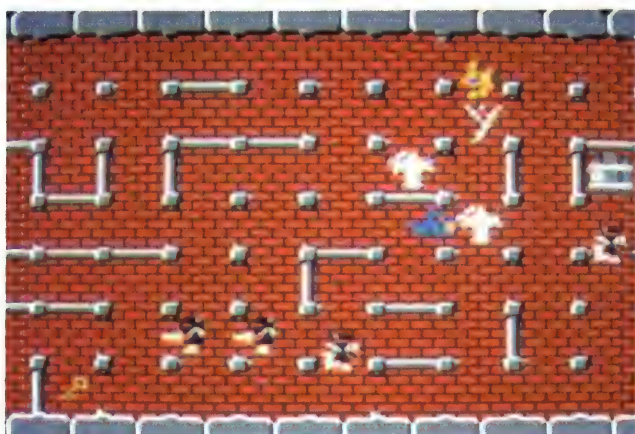
向かおう。ブラックナイトは無視したほうがいい。

フロア19の宝を取っていないと、このフロアからは暗闇になってしまうので、要注意だぞ。

ブック・オブ・ライトがないと…

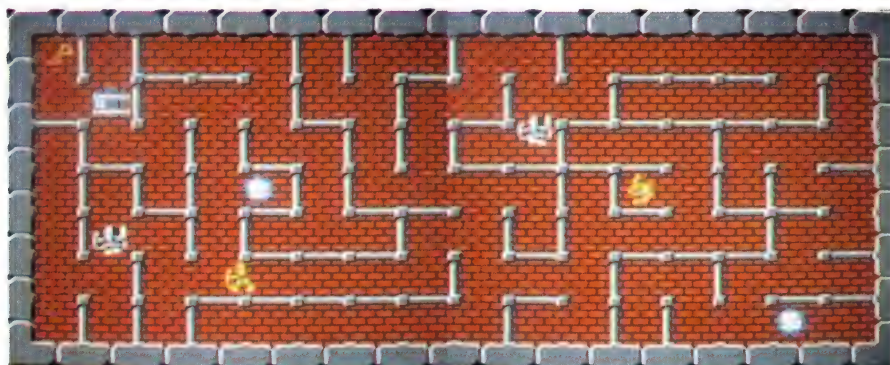


フロア19のブック・オブ・ライトがないと、フロア20は写真のようになっちゃう。たまにはオツなもんだ。





知らないとソンする、〈左手法〉



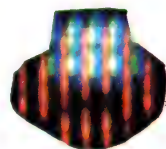
●登場キャラクター

ミラーナイト…………… 2
ウィザードゴースト…………… 1
ブルーウィルオーウィスプ 2

グリーンリング

アイテム

緑の指輪。ブルーウィルオーウィスプに触れても死ななくなるが、ギルのバイタリティが極度に減った状態だと、効力が消えてしまうので気をつけよう。Aではフロア27で、またBではフロア24で必要になるのでかならず取ること。



[A]動かずに7秒待つ。

[B]ゴーストを殺すまえに、ミラーナイトを1人倒し、カギを拾う。

●このフロアのポイント

ウィザードゴーストとブルーウィルオーウィスプが登場。ミラーナイトを含めた混成攻撃はかなりハードだ。

ブルーウィルオーウィスプだが、こいつは〈左手法〉によって動いているということを知っておこう。つまり、迷路の壁をつたって、左へ左へと曲がっているのだ。スピードはジェットブーツをはいたギルと同じなので、ウィスプの動きを読めば、かなり楽になるはず。

ゲームAでは、まずウィザードゴーストを殺そう。そしてブルーウィスプが来ないところで、10秒間ぐらい静止していれば宝が出る。

ゲームBでは、ゴーストを殺してはダ

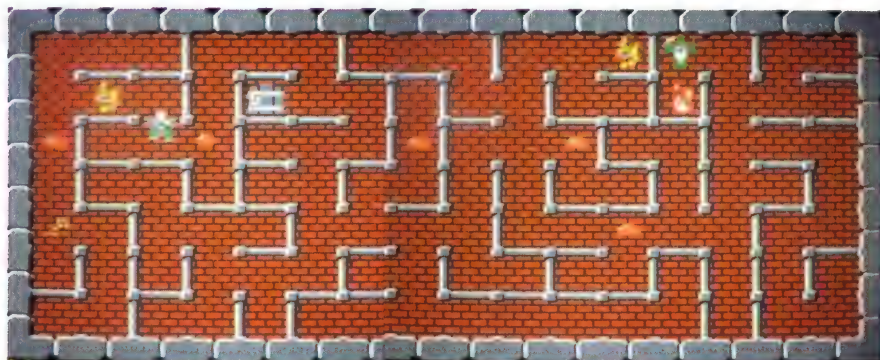


メ。長い通路でゴーストを往復させておき、ミラーナイトを殺そう。そのあとは、もうゴーストを殺してOK。あとはカギを取るだけ。くれぐれもウィスプには気をつけるように。

このフロアの宝はリングだけど、あまりバイタリティが減ると効力がなくなる。

FLOOR 22

こんなもの飲んだら、毒だよ!!



●登場キャラクター

レッドスライム…………… 5
ソーサラー…………… 2
クオックス…………… 1

アイテム

ポーション オブ エナジー ドレイン

ギルのバイタリティを減らす薬。フロア9にもあったが、苦労して出しても結局ソンをする薬だ。一種のワナのようなものなので、無視してつぎへ進もう。一応出しかたを書いておくけどね。



[A] 十字ボタンを右7回・左1回・右7回入れる。

[B] いまのところ不明。

●このフロアのポイント

クオックスがまたまた登場。

この面はさしてやることもないので、ただひたすら扉をめざそう。マトックを3回使って、それでも道が開けないときは、宝を取ればもう3回使える。ソーサラーの作り出すファイヤーエレメントとレッドスライムの呪文に要注意。

またクオックスに壁を破らせて道を作るのも手だね。

このフロアの宝はポーション・オブ・エナジー・ドレイン。これを取ったらクオックスと接触しないこと。

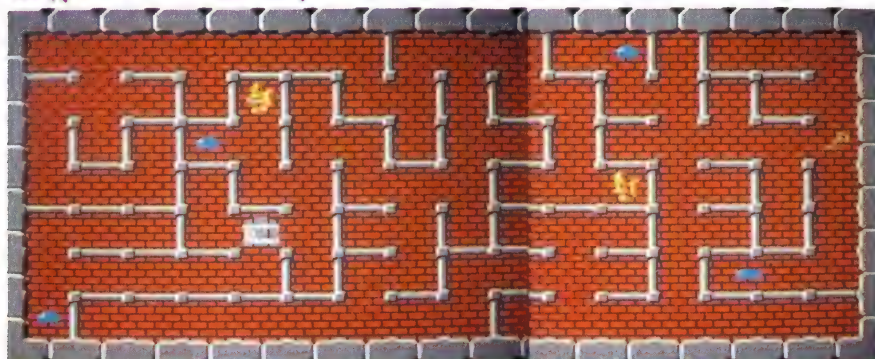
717の秘密

アーケード版を解いて、意外に苦労したのがこのフロア。解いてみて出た宝はしようもなかったけど。出しかたといえは、ほとんどサギみたい。レバーを右7回、左1回、右7回なんて、我ながらよく解いたもんだ。ここでこの数字の意味なんだけど、じつはプログラマーの電話番号なんだって。





世の中を明るくしてくれる聖書



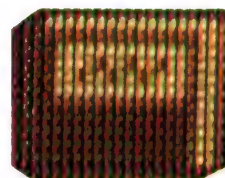
●登場キャラクター

ブルースライム……………4
ウィザード……………3

アイテム

バイブル

いわゆる聖書。聖書は人の道を明るく照らす……というわけで、フロア24から60までの迷路に灯りをともす。フロア19の本を持ってる人も、期限切れだから取っておくように。また、よほど自信のある人も取っておいたほうがいいんじゃないかな……。もっとも暗闇のフロア60をみたいという人はべつだけど。



A スライムを殺さずに、ウィザードを3人殺す。

B スライムからスタートして、ウィザードと交互に殺す。

●このフロアのポイント

またまたウィザード3人の登場。しかもブルースライムとの混成攻撃とは、なかなかてごわい。

ゲームAでは、ウィザードを3人倒す。間違ってもさきにブルースライムを殺さないこと。

ゲームBはもっとむずかしくて、交互

に殺さなくてはいけない。スライムが中央付近にいるときなどは、剣を出したまま歩きまわったりしないように。

このフロアの宝であるバイブルを持たないものは暗黒の世界に落とされる…。

暗闇のブラックスライム

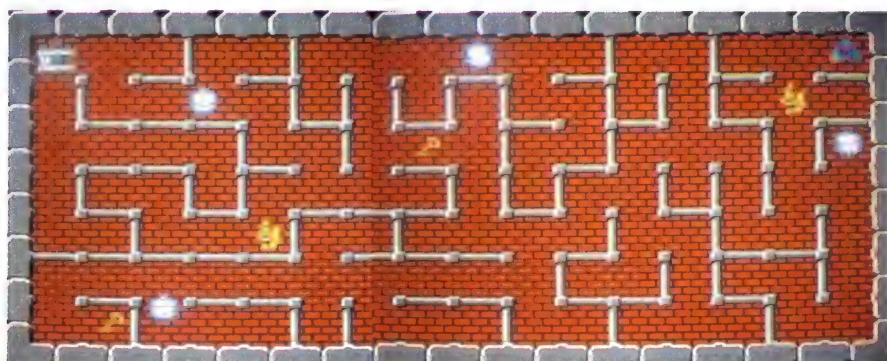


この写真をみてなんの写真だかわかるかな。これは、暗闇にいるブラックスライムなんだ。





ニセモノをつかまされないために…



●登場キャラクター

メイジ…………… 4
ドルイドゴースト…………… 1
ブルーウィルオーウィスプ 3

バランス

アイテム

天びん。フロア26で本物の宝とニセモノの宝を見分けるために必要。これを取らずにフロア26に行って、ゴーストレットを取ると……。まあ悪いことは言わないから、取っておきなさい。



A スタート地点で剣を振る。

B 上を向いてブルーウィルオーウィスプと交わる。

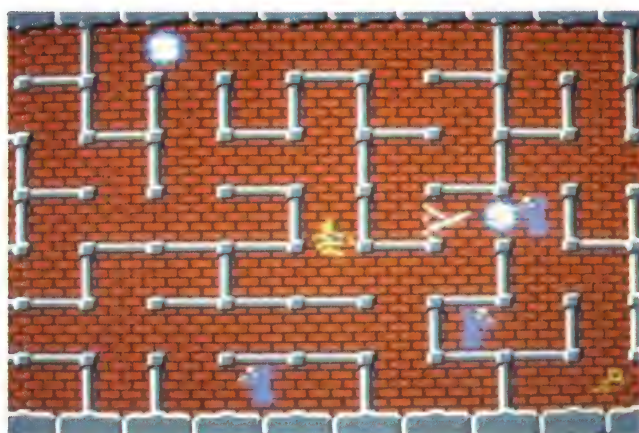
●このフロアのポイント

メイジ 4 人にドルイドゴースト 1 人、そしてブルーウィルオーウィスプが 3 つ。ここまで進んできた君にとっては、そんなにむずかしいフロアではないだろう。

ゲーム A では、スタート地点でまず剣を振ろう。振ったらすぐに柱のかげに隠れること。メイジを殺しまくってスター

ト地点を忘れたり、宝を取った直後に白いものが体に刺さっていた、なんてことがないように。

ゲーム B では、メイジを適度に殺しながら宝を取れば、べつに問題はない。



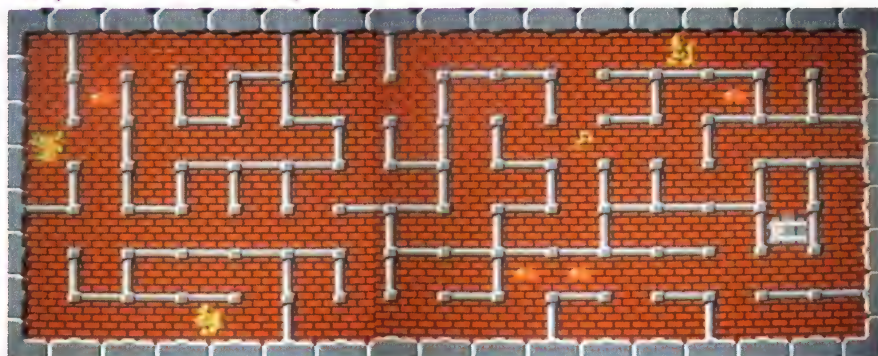
ゴールドナイト "ギル"



暗闇だとキャラクターがよく目立つ。ギルの勇姿を撮影してみたので、みてやってほしい。



疑惑のフロア25、宝が出ない！



●登場キャラクター

レッドスライム…………… 4
ウィザード…………… 1
グリーンハンドローパー(A) 1

アイテム

エンプティ・ボックス

このフロアに関しては、アーケード版のころからいろいろな説が飛びかっていた。宝が出るという説も、一部では根強く残っているが、アーケード版に関しては、ほぼ出ないといって、間違いはなさそうだ。さて、このファミコン版だが、ゲームAはほぼ出ないであろう。Bに関しては、出現することが確認されている。

■A出現しない。

■B出現するがいまのところ不明。



●このフロアのポイント

グリーンハンドローパーが初登場するフロア。

べつにむずかしくはないでしょう。ウィザードさえ殺せば、もうこのフロアには用もなく、危険もほとんどない。

剣を出さないでローパーを通過すると、ダメージはうけるが死ぬことはない。ま

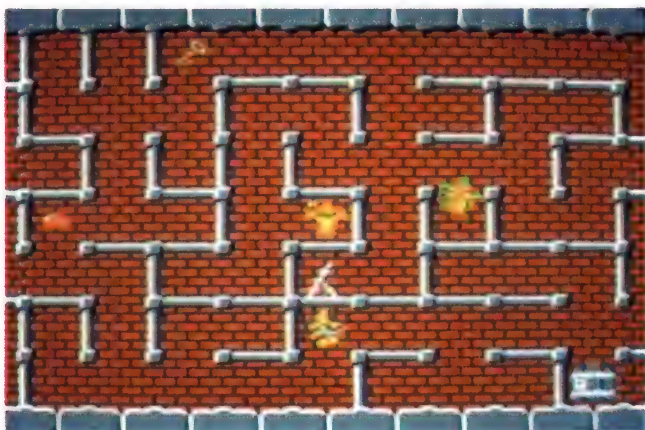
あ、あまり戦わないように。

このフロアは、アーケード版のときもいろいろと疑惑があった。ファミコン版でもAでは出ないが、Bでは空箱が出現する。ますます疑惑の深まるフロアだね。

ゴールドアーマーは出るのか？

アーケード版ではこの面に関して、ずいぶんデマが流れた。例をいくつかあげておくが、いずれも信じないように。

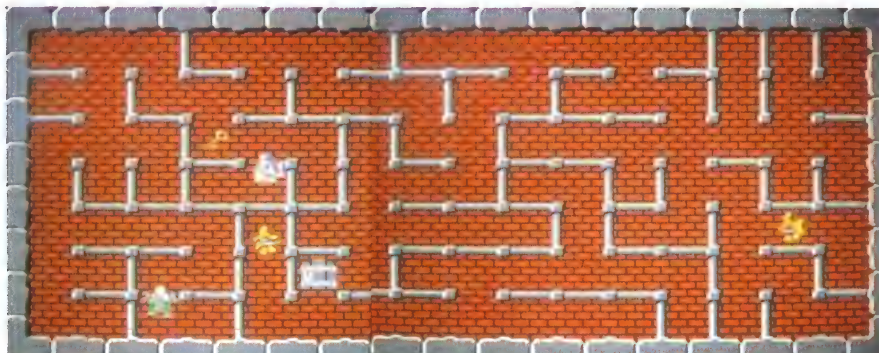
- 呪文に対して無敵のゴールドアーマーが出現する。
- ウィスピの速さで歩けるゴールドブーツが出現する。
- 隠れサウンドが鳴ってエクステンドする。





FLOOR 26

ハイパーナイト登場、逃げようぜ



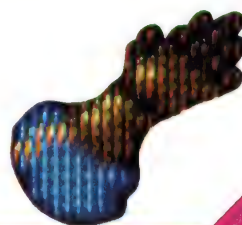
●登場キャラクター

ハイパーナイト…………… 1
ドルイド…………… 4
クオックス…………… 1

アイテム

ハイパーゴーストレット

青い籠手。剣を抜くのがすばやくなる。しかしフロア24のバランスを持っていないと、ニセモノが出て剣が抜けなくなってしまうので注意。かならず取ること。フロア10のゴーストレットを持っていないと取れない。



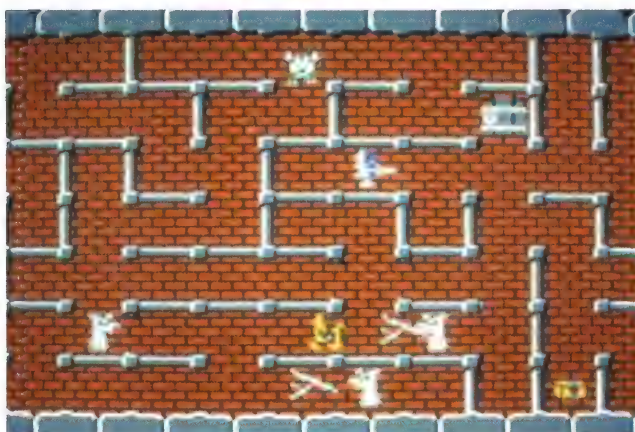
- [A]ドルイドを全滅するまえにカギを拾う。
- [B]カギを拾ってから、呪文を受けずに扉をあける。

●このフロアのポイント

ハイパーナイトが登場。こいつはいまのギルの攻撃力では歯がたたない。相手にしないのが賢明だ。

ゲームAでは、カギを取るまえにドルイドを全滅してはならない。ハイパーナイトとクオックスには十分注意をするように。

ゲームBでは、宝を取るまえはドルイドを殺さないこと。あまり壁が壊れていないうちに、カギを拾うように。そして、呪文を楯に受けないようになるべく壁がいりくんでいるところを通るようにしよう。



スーパーマトック・モード

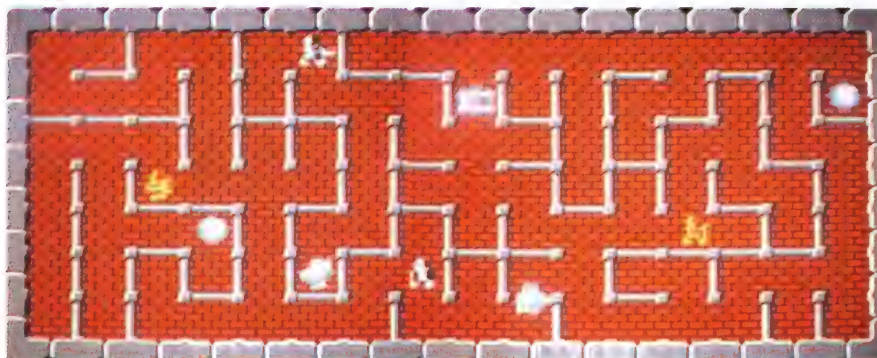


フロア26のニセの宝を取ると、剣が出ないので、ローパーや呪文を気にせず、マトックが使える。



FLOOR 27

ナイトが多勢で走りまわる



●登場キャラクター

ブルーナイト 3
ミラーナイト 2
ブルーウィルオーウィスプ 3

レッドネックレス

アイテム

赤いネックレス。ソーサラーの呪文が作りだすファイヤーエレメントを通ることができる。フロア15のグリーンネックレスが必要。Aではグリーンリング、Bではシルバーマトックが必要。またフロア46のブルーネックレスとフロア36のバランスを出すために必要なので、かならず取ること。



[A]ブルーウィルオーウィスプと交わる。

[B]マトックを使いきる。

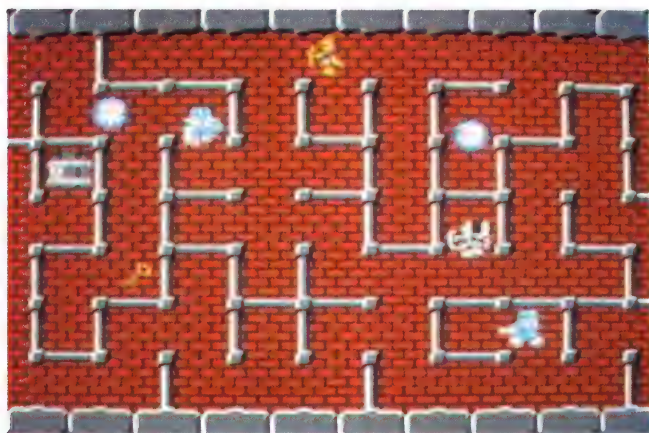
●このフロアのポイント

ブルーナイト 3人とミラーナイト 2人とやたらナイトのたくさんいるフロアだ。

ゲームAでは、ブルーウィルオーウィスプを通り抜けるだけなので、べつに問題はない。でも、リングを取り忘れてはいないだろうね。

Bでは、マトックを4回使うか、外壁に

対して使えば、宝が出現する。シルバーマトックは、大事に取ってあるかな。そうそう、不思議なことにこのフロアのマップにはループがあるんだよね。アーケード版にはありえないことだったけど。



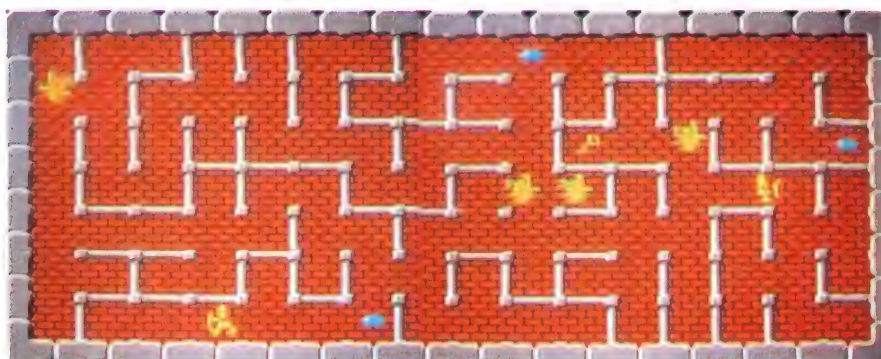
ローパーの謎

ファミコンの色の制約で、ローパーの色が5種類もできてしまった。ところがじつは種類は3つだけで、点と強さによって名前がついている。1,000点がグリーンローパー、1,200点がレッドローパー、そして1,500点がブルーローパーのはずだった。ところが、ブルーローパーの点がなんと15,000点になってしまっているんだ。



FLOOR 28

ガンガン、マトックを使おう！



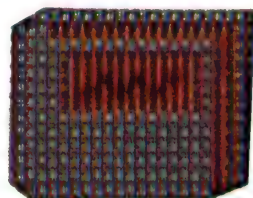
●登場キャラクター

ブルースライム…………… 3
 ドルイドゴースト…………… 1
 グリーンハンドローパー(A) 3

アイテム

ブック オブ ゲート ディテクト

フロア29以降の出口の扉がみえるようになる本。これがないと、これからさきは扉がみえなくなる。フロア23の聖書の効力もかねそなえているので、23で宝を取らなかった人も、ここの宝を取れば明るい場所でプレイできるようになる。



[A] 扉に2回さわってから、剣を振る。

[B] ローパーと剣を出さずに交わって、バイタリティを極限まで下げる。

●このフロアのポイント

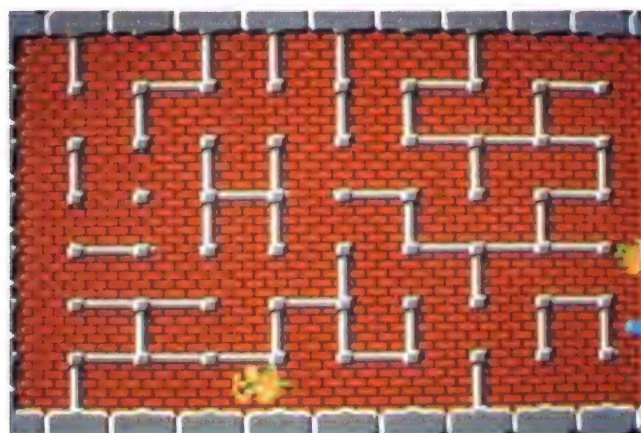
ローパーが再登場のフロア。

ゲームAでは、マトックを遠慮なく使ってかまわない。なくしても、どうせつぎのフロアに出るのだから。

ゲームBでは、フロア27ですでにマトックを捨てているので、少し厳しいかもしれない。ドルイドゴーストをうまく活

用しよう。剣を出さずにずっとローパーを通り抜けていれば、宝が出るぞ。

この面の宝を取らないと、つぎのフロアから扉がみえなくなってしまう。かならず取ろう。



バックアタック

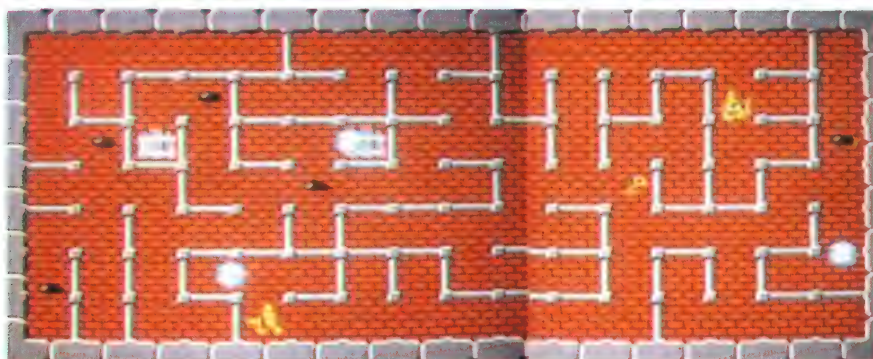


ギルの攻撃力や耐久力が高くなると、写真のような攻撃もできる。ときによっては使えるね。



FLOOR 29

金のつるはしは、永遠に不滅です

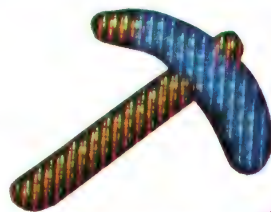


●登場キャラクター

ブラックスライム…………… 6
ウィザードゴースト…………… 1
ブルーウィルオーウィスプ 2

アイテム ゴールドマトック

金(画面では青)のつるはし。アーケード版では、ほんとうに金色なんだけど、ファミコン版ではブルーにかわってしまった。この宝を取ったら迷路なんか関係ない。無制限に壁を壊せるんだ。でもウィザードのいる面なんかは気をつけて使おう。外壁に対しては使えないよ。



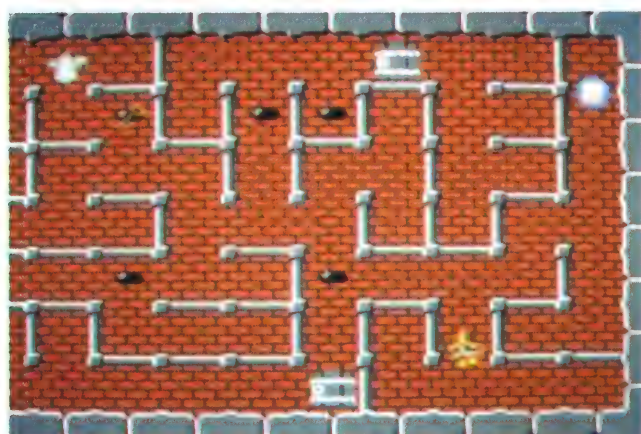
[A] 十字ボタンを上から順に、右まわりに3回ずつ押す。

[B] 剣を出した状態でポーズをかける。

●このフロアのポイント

中盤のポイントであるフロア29では、ゴールドマトックと呼ばれる黄金のつるはしが登場する。このゴールドマトックを使うと、外壁以外は無制限に壁を壊すことができる。これさえあればもう迷路なんて関係ないね。

まずウィザードゴーストを殺すこと。



あとはとくに問題のないフロアなので、宝を取ってつぎへ進もう。

ところが、なんと扉が2つあるではないか。これをみて驚くなかれ、じつは片方はニセモノなのだ。

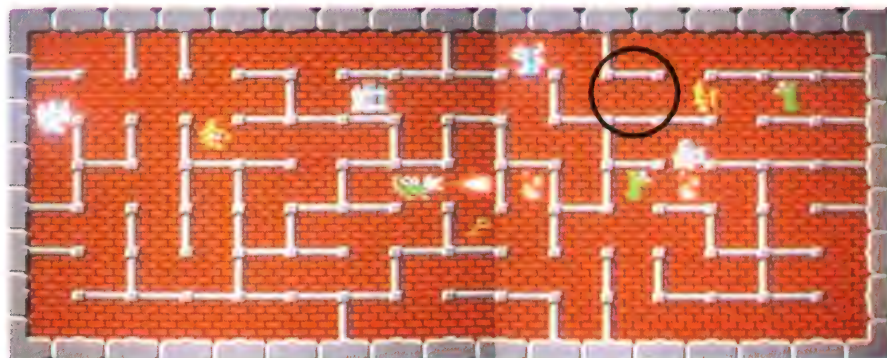
ブルーマトックが2本!



ゲームBにかざられたバグだけど、こんなこともできる。やりかたは自分で考えてほしい。



折り返し地点到着。やっと半分だ



●登場キャラクター

ハイパーナイト	2
ソーサラー	2
レッドハンドローパー	2
クオックス	1

アイテム

ポーション オブ アンロック

フロア17でおなじみの開錠剤。こんどはフロア31のトレジャーボックスのロックをはずすために使う。これがないとフロア31のパールが取れなくなるので、できるかぎり取ること。とくにゲームBでは、確実に取ったほうがいいだろう。



A 下にくわしく書いておく。

B マトックを使わずに扉をあける。

●このフロアのポイント

クオックス、ハイパーナイト、ローパー、ソーサラーと、やたらにぎやかなフロア。

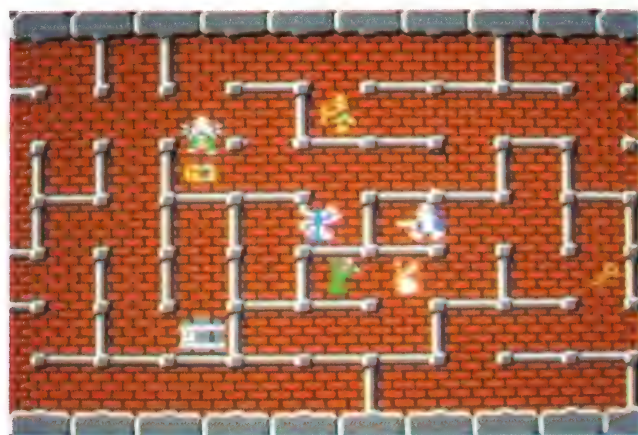
クオックスとハイパーナイトは適当にまいておけばいいだろう。ローパーも戦いをしかけなければだいじょうぶ。あとはソーサラーの作りだすファイヤーエレ

メントだが、フロア27のレッドネックレスさえ持っていれば問題はない。

ゲームAでは、マトックを使いまくってナイトとの戦いをさけていくのがいいだろう。宝の出しかたはというと、上のマップの○でかこんだ柱のいずれかのまわりを3回まわれば出る。

ゲームBでは、ゴールドマトックを持っていることを忘れて、ひたすら地道に迷路を進もう。扉をあけるまえにマトックを使ってしまうと、宝が出ないからね。

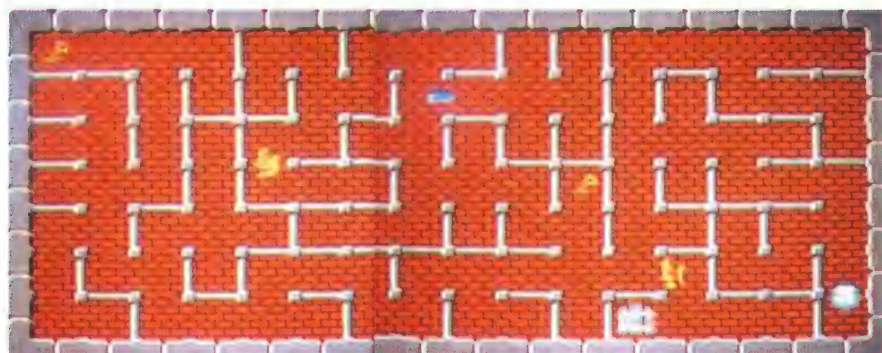
それから最後に、ローパーをさんざん通ったあとのマトックの使用は十分注意するように。ローパーに触れたままボタンを押すと、すぐに死んでしまう。





FLOOR 31

さあ後半戦、気分をひきしめて！



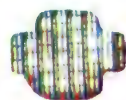
● 登場キャラクター

ブルースライム…………… 3
ウィザード…………… 4
ブルーウィルオーウィズブ…………… 2

パール

アイテム

ギルの近くにいるドラゴンの動きを封じる。つまり、これを持っていれば、ギルの近くにいるドラゴンは、動くことも炎をはくこともできないというわけ。ただし、フロア59のドルアーガの化身であるクオックスには効果がないので、そのつもりで。フロア30の宝がないと、この宝は取れないので注意。



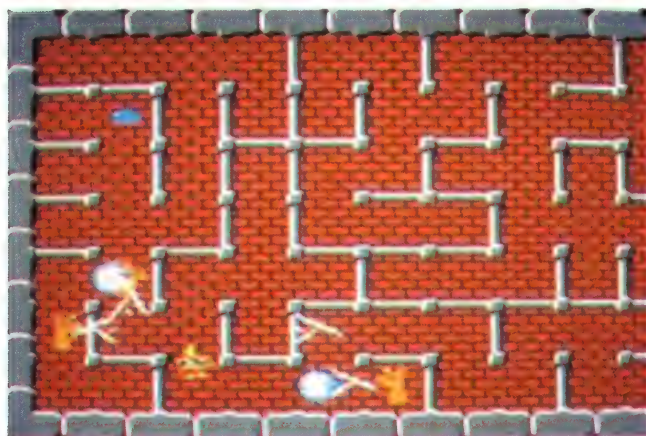
A セレクトボタンを押す。

B 壁に剣をあてて10秒待つ。

● このフロアのポイント

さあて、ここからはフロアも後半、気分をひきしめていこう。

いきなり過激なフロアの登場だ。ウィザードは4人いるし、ブルースライムも3匹いる。フロア21のグリーンリングを持っていればブルーウィルオーウィズブを無視できるのが、せめてもの救いだ。



2種類の呪文は、みためが同じようなので、はなったヤツを注意して見分けること。

まず、セレクトボタンを押して、宝を手に入れたら、外壁付近でウィザードを始末してしまおう。このときブルースライムの攻撃にも十分注意しなくてはならない。ウィザードを2～3人始末したらカギを拾って扉へと急ごう。もう、このフロアには用はないからね。

ここで宝の出しかただけど、これがなかなかむずかしかった。アーケード版での話だけど、1Pボタンを押すことを思いつかなくて頭にきてコンパネをたたいたら宝が出たってわけさ。



ダークグリーンスライムに注意



● 登場キャラクター

ブラックスライム	3
ダークグリーンスライム	1
ブラックナイト	2
クオックス	1

アイテム

バランス

フロア33のハイパーシールドと、ニセのシールドを見分けることのできる宝。基本的にはいままで出てきたバランスと効力は変わらないが、フロア33の宝はこのバランスでなければ見分けられない。ほかのを持っていたても代用することはできないので注意しよう。



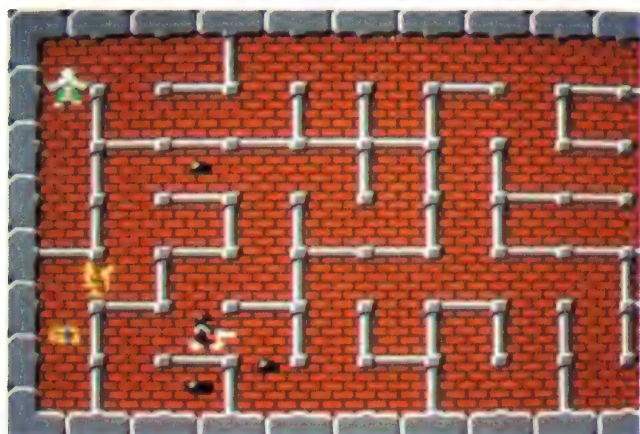
A 2回つづけて剣を振る。

B クオックスが正面を向いているときに殺す。

● このフロアのポイント

ダークグリーンスライムがひそかに登場するフロア。

たいして強いキャラクターがいないなと思って、宝を出そうとして剣を振っていたら白いものがギルに刺さっていた。そう、ブラックスライム3匹にまじって、ひそかにダークグリーンスライムが1匹

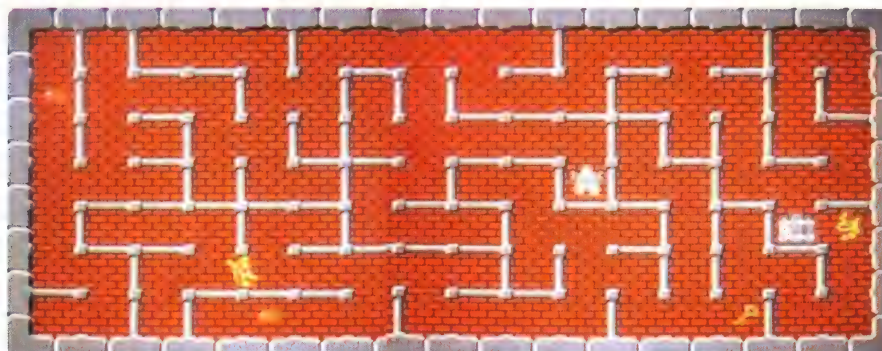


動きまわっていたんだ。こいつのはなつ呪文は、壁を通り抜けるウィザードの呪文だからたちが悪い。そのうえ、止まることを知らないほど動きが速いので、殺すのも少し危険がある。しかし、この呪文にさえ気をつければ、こんな楽なフロアはないんだ。宝を取って、ヒマがあったら、クオックスでも殺してみよう。

ゲームBでも呪文に気をつけよう。今度はクオックスを殺すことによって宝が出る。ただし、クオックスが正面を向いているときでなければダメ。そこで、クオックスが下方向に移動しているときに近づき、パールで動きを封じてから剣を出して数回交わればOK。



シルバードラゴン出現！



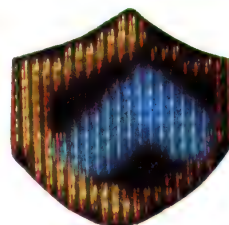
●登場キャラクター

レッドスライム	2
ドルイド	1
ウィザードゴースト	1
シルバードラゴン	1

アイテム

ハイパーシールド

ギルの防衛力がアップする。具体的には、敵の呪文を多少早めに受けることができるようになるのだ。だから、これがあれば呪文にはさまれたときなどに、少し楽になる。また、この宝はドルアーガを倒すために絶対必要な宝のひとつなので、かならず取るようにしよう。ただし、フロア13と32の宝がないと取れない。



Aシルバードラゴンを通り抜ける。

B最初にレッドスライムを2匹殺す。

●このフロアのポイント

シルバードラゴン初登場のフロア。

ここではゲームAとゲームBを分けて説明しよう。まずゲームAでは、ウィザードゴーストを殺してしまおう。殺しかたはもうわかるね。そしてドルイドを殺したら、シルバードラゴンを通り抜ける。剣は出しても出さなくてもかまわない。



くれぐれもドラゴンの炎とレッドスライムの呪文には気をつけるように。

ゲームBでは、最初にレッドスライムを2匹殺さなくてはならない。ウィザードゴーストには背をみせないように。

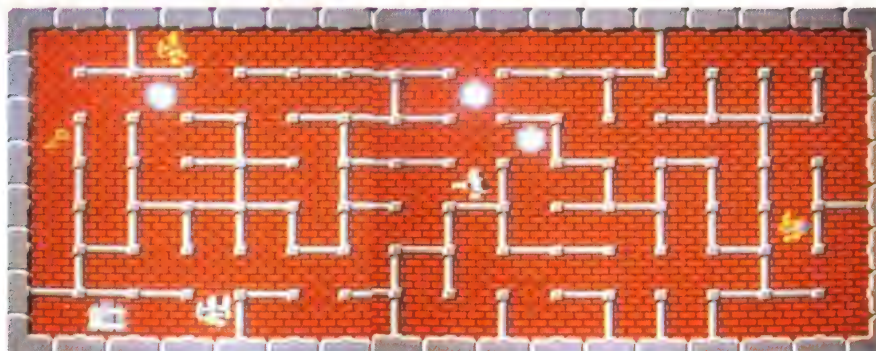
リセットボタンの活用法

コンティニュープレイは、電源を切るまで使える。つまり、リセットボタンを押しても最上階の記憶は消されないのだ。具体例をあげると、F40でマトックをなくしたとする。そんなときにはリセットを押して、コンティニューでF29にもどり、マトックを取る。そしてもう一度リセットを押してF40にもどれるのだ。



FLOOR 34

最後のブックは、カギがみえる本



●登場キャラクター

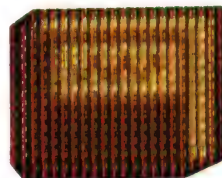
ミラーナイト	2
ウィザード	1
ブルーウィルオーウィズブ	2

アイテム

ブック オブ キー ディテクト

ブックシリーズの最後の宝。フロア35以降のフロアのカギがみえるようになる。また、ここまでに1つもブックを持っていなかった場合には、ほかのブックの効力もかねる。

このブックを持っていなくても、カギがみえなくなるだけで、取ることはできるので、さきへ進めなくなるわけではない。



[A] ミラーナイトを1~2人殺す。

[B] カギを取ってミラーナイトと交わるか、その逆。

●このフロアのポイント

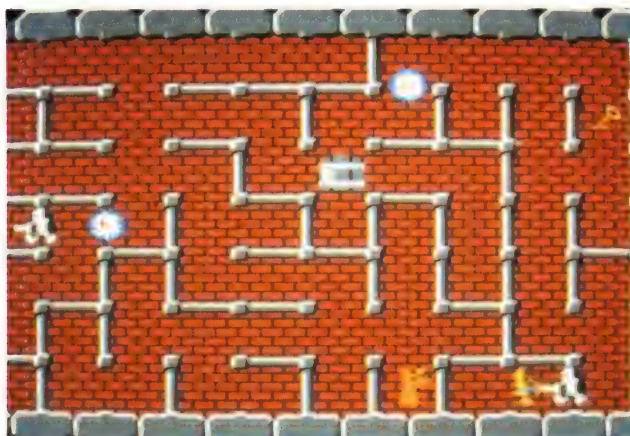
ブックシリーズ最後のフロア。

この面では、まずウィザードを殺してしまおう。そうしてしまえば、もう怖いものはない。ゆっくりと宝を出そう。

ゲームAではミラーナイトを2人殺せばかならず宝が出るので問題はないが、しいていえば、2人一度に戦わないこと

だ。

ゲームBでは、さきにカギを取るほうがいいだろう。それからミラーナイトと戦えば宝が出る。ただし、カギを取るまえに、殺してしまうと、宝は出ないのだ。



これが必殺暗闇ドルアーガ!!

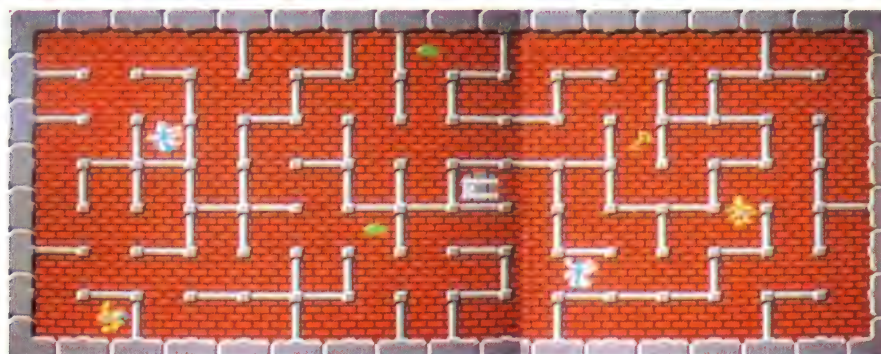


ブックを取らないとカギも扉もマップもみえなくなっちゃう。それでも意地があればクリアできるぞ。



FLOOR 35

ローパーは同じ色でも得点が違う



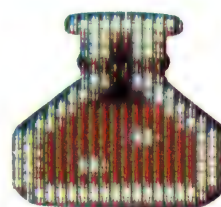
● 登場キャラクター

ダークグリーンスライム… 2
ドルイド…………… 2
レッドハンドローパー(A)… 2

ポーション オブ エナジードレイン

アイテム

ギルのバイタリティを低い一定の値にする薬。ここで間違えてはいけない。この薬はギルのバイタリティを下げる薬ではない。あくまでも低い一定の値にする薬なのだ。したがって、ギルのバイタリティが、最低限まで減っているときに飲めば、逆にバイタリティはふえるのだ。



A ローパーを2匹とも通過する。

B ドルイド2匹殺して、ダークグリーンスライムの呪文を楯で受ける。

● このフロアのポイント

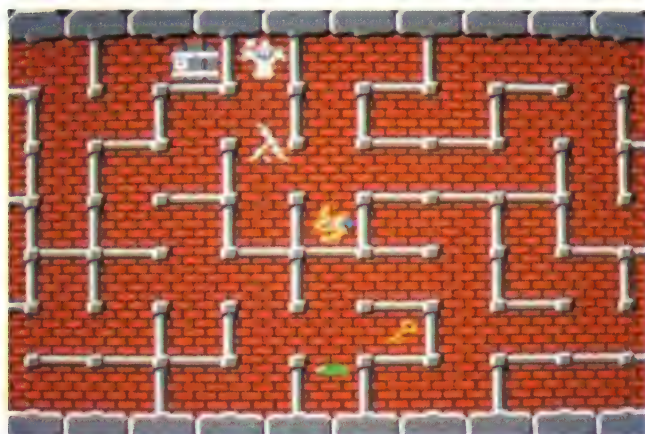
レッドハンドローパー再登場のフロア。

この面の宝は、取ってもなんの役にもたたないので、取る必要はない。このポーション、しつこく出るもんだね。

このフロアで注意することは、まずダークグリーンスライムの呪文。こいつは危険だ。近くにいたら、待ちぶせて殺そ

う。そしてつぎにドルイド2人。早めに殺してしまえばいいんだけど、2人がかさなったときがとくに危険だ。つまり、1人の呪文が壁を破って、もう1人の呪文がそこを通ってくるという場合。これにはとくに要注意。レッドハンドローパーは、べつに危険はないのでほっておけ。

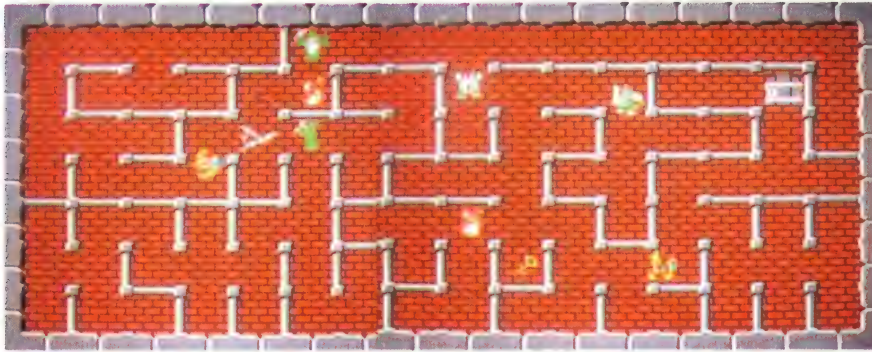
まえにも書いたけど、レッドハンドローパーも出てきたことだし、ここでローパーについて少し書こう。ローパーは色ではなく、強さで点が決められると書いたけど、同じ色のローパーでもフロアによっては点が変わる。登場キャラクターのところに、Aと書いてあるのが1,000点、Bが1,200点、Cが1,500点だ。





FLOOR 36

サウスポーのリザードマン登場



● 登場キャラクター

リザードマン	1
ソーサラー	4
クォックス	1

アイテム

バランス

毎度おなじみのバランス。宝物の本物とニセモノを、天井にかけて見分けてしまうという宝。もちろん、このつぎのフロア37のハイパーヘルメットを取るために、絶対必要な宝だ。これがないと、ニセモノをつかまされるぞ。



A ファイヤーエレメントを通る。

B 剣を出して立ち止まってリザードマンにダメージを受ける。

● このフロアのポイント

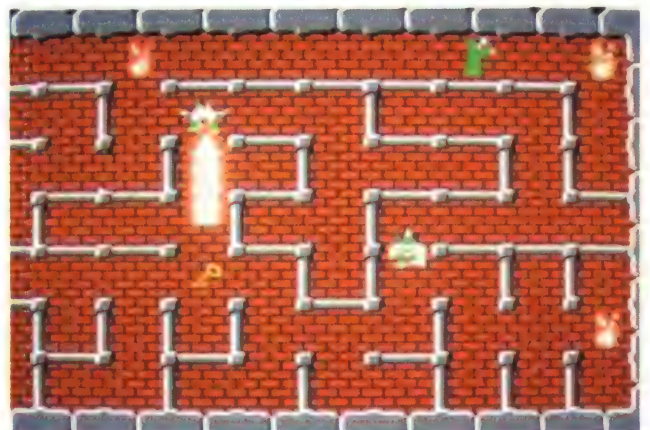
リザードマン初登場のフロア。

リザードマンは『ドルアーガの塔』に登場するキャラクターのうち、唯一サウスポーだといわれているが、たしかにそのとおりだ。ただし、左手をきき腕としているキャラクターはほかにもいる。たとえば、このフロアではソーサラーをみてほしい。後ろ向きのソーサラーと正面を向いているソーサラーをくらべてみると……。気がついたかな？ そう、つえを持ちかえているだろう。ようするにソーサラーは、スイッチ（両手ぎき）なのだ。これはすべてのマジシャンに使えることだ。

話はもどるけど、リザードマンの左き

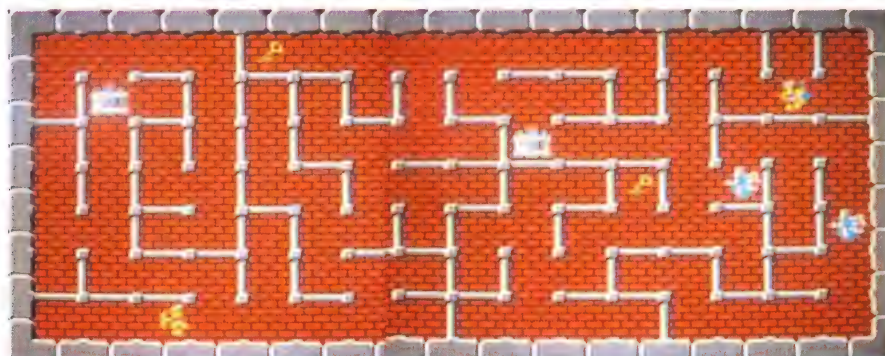
きが、どう作用するか。ギルが剣を交えたとき、ほかのナイトと戦ったときよりギルの受けるダメージが多いというのが答だ。それでいて点数は 200 点。戦ってもなんのトクにもならないぞ。

ゲーム B の場合は、重要なキャラクターなんだけどね。





ここの宝を取ると、ギルも一人前



● 登場キャラクター

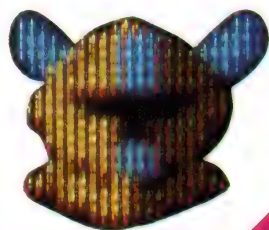
ハイパーナイト…………… 2
ドルイドゴースト …………… 1
レッドハンドローパー(C)… 2

アイテム

ハイパー ヘルメット

ギルの耐久力がアップする宝。つまり敵と長い間戦っていても受けるダメージが少ないので、相対的にギルが強くなる。もうリザードマンにも勝てるぞ。

ただし、フロア36のバランスがないと、ただのヘルメットになってしまうので気をつけよう。この宝もドルアーガに勝つには必要だぞ。



A ドルイドゴーストを1匹殺し、レッドハンドローパーを通過する。

B ローパーを1匹殺して、ゴーストと交わる。

● このフロアのポイント

ハイパーナイト 3たび登場。

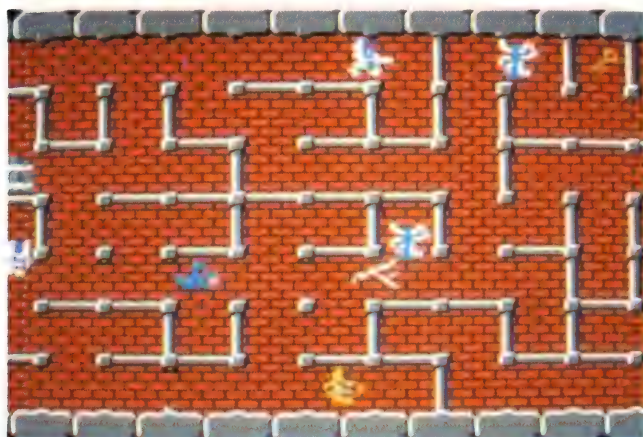
まずドルイドゴーストを殺してしまおう。ドルイドゴーストは、勝手に壁を壊しまくって通路を作り、往復しだすので、わきから剣を出して殺してやろう。つぎに、剣を出さずにローパーを通ればいい。宝が出るので、取ってすぐ扉へ向かおう。

ローパーを通るとバイタリティを吸収されるので、あまり敵と接触しないこと。

このフロアの宝、ハイパーヘルメットを取るとギルが数段強くなり、最終段階に近くなるぞ。

VSドルアーガ必要7つ道具

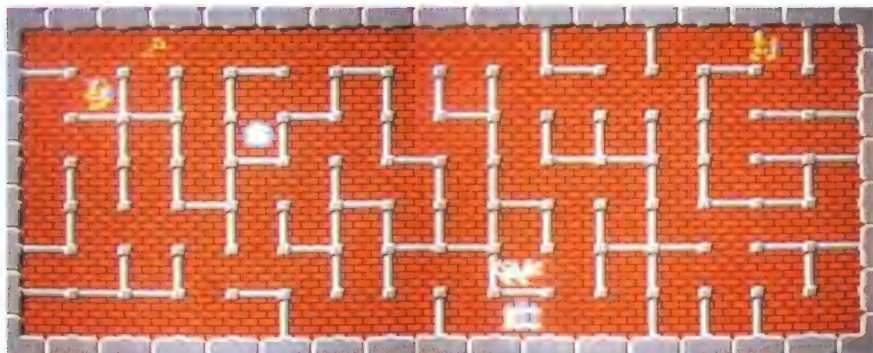
このゲームで、フロア59においてドルアーガと対等に戦うために絶対必要な7つの宝というのがある。それはハイパーガントレット、ハイパーシールド、ハイパーヘルメット、エクスカリバー、ハイパーアーマー、ルビーメイス、そしてブルークリスタルロッドの7つだ。このうちの1つでもかけるとドルアーガに勝つことはできない。





FLOOR 38

ウィザードとの戦いがポイント



● 登場キャラクター

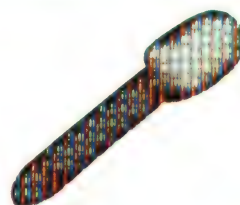
ウィザード…………… 3
クオックス…………… 1
ブルーウィルオーウィスプ 2

アイテム

グリーン クリスタル ロッド

フロア60に必要な宝。王国に平和をもたらす3本のクリスタルロッドの1本目だ。このグリーンクリスタルロッドとフロア48のレッドクリスタルロッドによって、カイにかけられた魔法を解くことができる。

フロア48のレッドクリスタルロッドを出すためにも必要。



A 剣を出した状態で、ウィザードの呪文を楯で受ける。

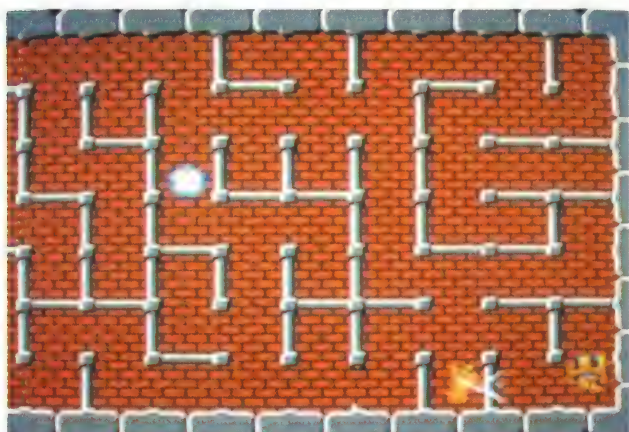
B Aと同じ。

●このフロアのポイント

危険の多いウィザードが多く出現するフロアだ。

まずウィザードを2人殺してしまおう。まちがえても3人殺さないように。宝が出なくなってしまう。それから剣を出して、のこりの1人のウィザードの呪文を側面の楯で受けよう。初級者は外壁のす

みで2方向から、中級者は外壁ぞいで3方向から、上級者はフロアの中央で4方向から受けてみるといいだろう。腕に自信がある人は、フロアのまん中で1人も殺さずにやってみよう。



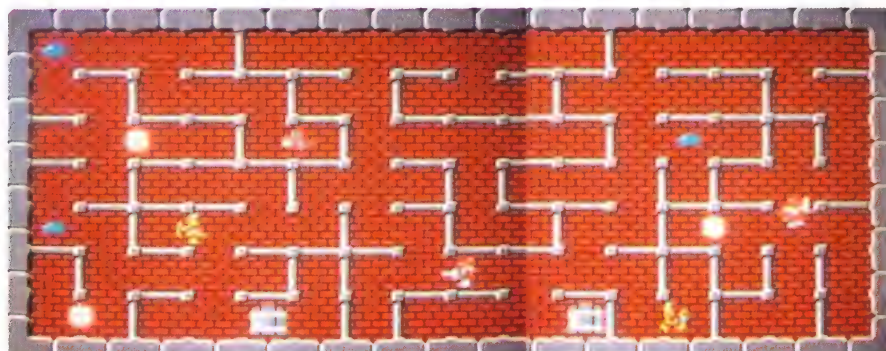
あれっ!? ギルが3人



これはハイパーナイトを使った遊び。やりかたは自分で考えて。たとえばリセットボタンを押すとか。



レッドナイトに気をつけろ!!



● 登場キャラクター

ブルースライム	4
レッドナイト	2
メイジゴースト	1
レッドウィルオーウィスプ	3

アイテム

レッドリング

レッドウィルオーウィスプに触れても死ななくなる宝。そのかわりに、グリーンリングの効力が消えて、ブルーウィルオーウィスプに触れると死んでしまうので、気をつけること。

フロア21のグリーンリングがないと出せない。また、ゲームAではフロア42で、ゲームBではフロア54で、それぞれ必要となる。



A **+**ボタンを上 に 2 回、下 に 5 回押す。

B 外壁にさわった状態で、外壁に向かって歩きっぱなし(約10秒)。

● このフロアのポイント

レッドナイトとレッドウィルオーウィスプが登場するフロア。

ゲームAの場合は、すぐに宝を取る。そしてつぎにメイジゴーストを殺せば、それほど危険はないだろう。

ゲームBの場合は、まずゴーストを殺す。そして、ゴールドマトックを使って



レッドウィルオーウィスプの〈右手法〉

(壁にそって右へ右へと曲がる)を利用して、安全地帯をみつけ、おちついて宝を出すようにしよう。

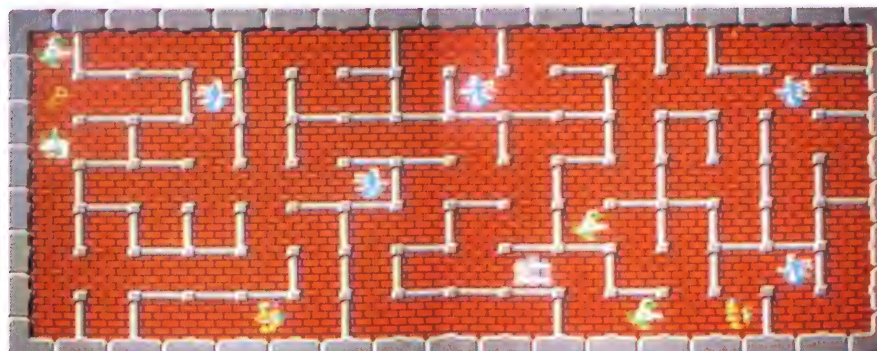
ここで注意することは、レッドリングを取ったら、グリーンリングの効力がきれるということと、レッドナイトと戦ってあまりバイタリティを減らすと、レッドリング自体の効力がきれるということだ。だから、あまりレッドナイトと戦わないほうがいいだろう。

また2-5という数字がでてきたけど、これは、開発当時の遠藤さんが25歳で、しかもドルアーガの開発コードがV25だというあたりに関係があるらしい。



FLOOR 40

ここの宝は死の薬。絶対取るな！



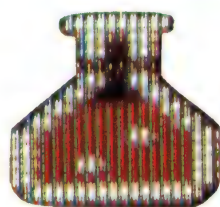
●登場キャラクター

リザードマン…………… 3
メイジ…………… 2
レッドハンドローパー(A)… 3

アイテム

ポーションオブデス

TIMEの減りかたが速くなる宝。この宝の効力は、ギルが死ぬか、つぎのフロア41でポーションオブキュアーを取るまでつく。TIMEがどんどん減ってしまうわけで、なんのトクにもならないばかりか、とんでもない迷惑な宝なので、絶対に取りないように。



[A]レッドハンドローパーを通過する。

[B]なにかを殺す。

●このフロアのポイント

リザードマンふたたび登場のフロア40。

このフロアで大事なことは、宝を取ってはいけないということ。この宝だけは、百害あって一利なしである。

このフロアでは、さきへ進みながらメイジを殺していけばいい。ローパーとは接触してもいいが、リザードマンとは戦

わないほうがいいだろう。

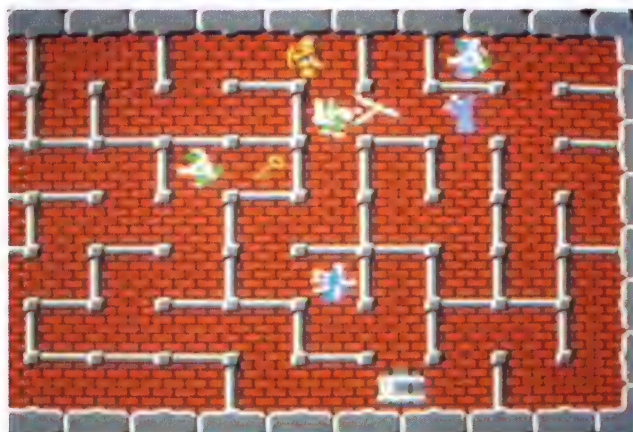
ゲームBでは、なにかを殺すとすぐ宝が出てしまうので、取らないように。腕だめしをしたい人は、取ってフロア41にかけるともいいだろう。

塔内部に待ちうける数々のワナ

ドルアーガにはいろいろなワナがある。

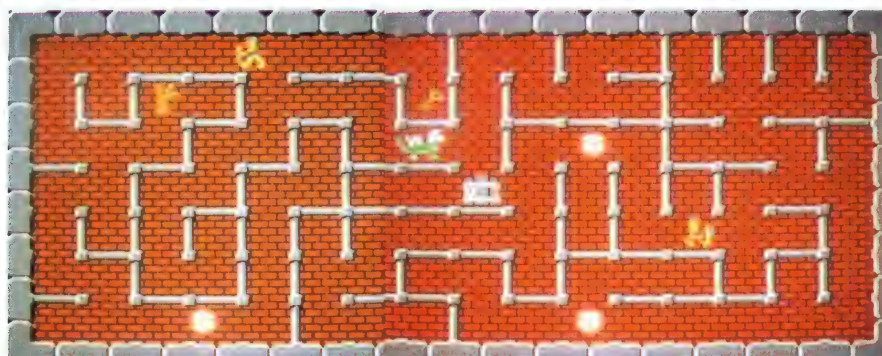
そのうちのいくつかを紹介しよう。

- 宝がみえても取れないロックされた宝。
- バランスがないとニセの宝を取らされる。
- なにもかも見えなくなるブック取り忘れ。
- フロア40、ポーションオブデス。
- フロア45、はじめからあるニセ宝。
- フロア57、サキュバスの化けたイシター。
- 最大のワナ“ZAP”。





F40の薬を取っていなければ楽勝



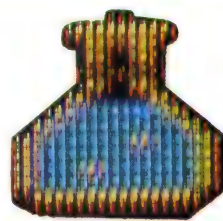
●登場キャラクター

ウィザード…………… 4
クオックス…………… 1
レッドウィルオーウィスプ 3

アイテム

ポーションオブキュアー

ポーションオブデスの効力を打ち消す解毒剤。もちろん、速くなったタイマーをもとにもどす効果がある。フロア40のポーションを、取ってしまった人にとっては必要な宝。それ以外の人にとっては、まったく意味のない宝。無視してとっととつぎのフロアへ。



[A]クオックスを殺す。

[B]扉上でウィザードの呪文を受ける。

●このフロアのポイント

またまたウィザード多発フロア。

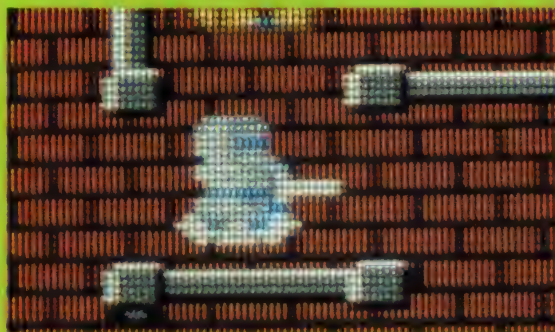
このフロアの宝は、フロア40のポーションオブデスを取って、飲んだ人以外には関係ないので、無理して取る必要はない。もし取った人がいたら、まあがんばってくれたまえ。

ゲームAの場合は、最初にウィザード

を4人とも殺してしまおう。そうしておいて、ゆっくりクオックスを殺せばいい。

ゲームBの場合は、最初にウィザードを3人殺して、扉の上に行き、残り1人の呪文を受ければいいだろう。

ナイトのゴキブリ走法

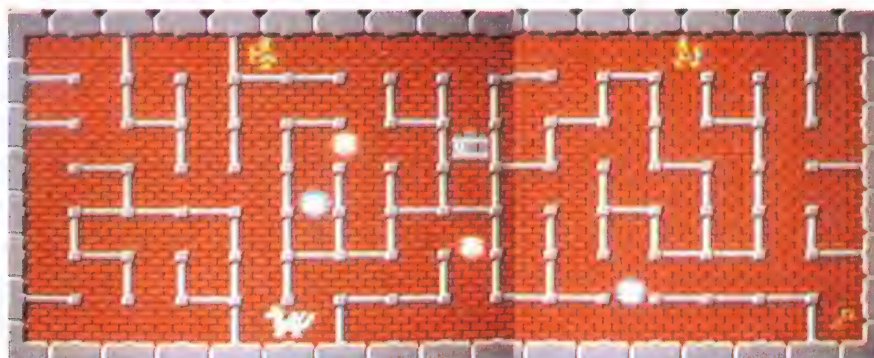


ナイトを2人かさねるとこうなっちゃう。この写真のようになるのは、特別な組み合わせだけだね。



FLOOR 42

まったく無意味な宝が出るフロア



● 登場キャラクター

ウィザードゴースト……… 1
シルバードラゴン……… 1
ブルーウィルオーウィスプ 2
レッドウィルオーウィスプ 2

アイテム

サファイア メイス

フロア57のルビーメイスと対になるとされている宝。ところが、ゲームAではこれをもっていなくてもルビーメイスは単体で効力を発揮してしまうので、実質的にはなんの意味ももたない宝である。ただし、ゲームBではこれがないとフロア57でルビーメイスが取れなくなるので、かならず取らなければならない。



[A] はじめにレッドウィスプを通過し、カギを取ってもう一度通過する。

[B] ウィルオーウィスプを通り抜けずにカギを取る。

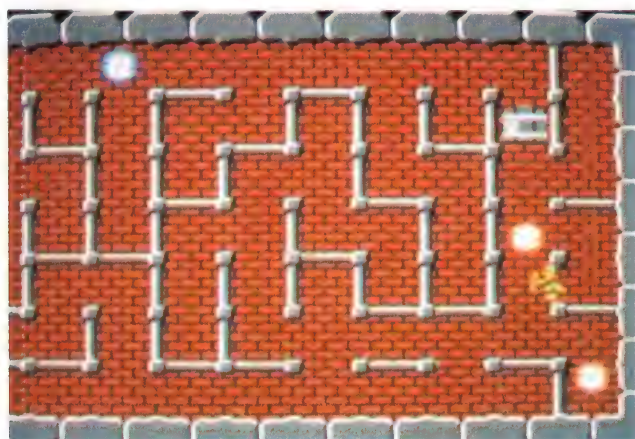
● このフロアのポイント

ブルーウィルオーウィスプとレッドウィルオーウィスプの両方が登場するフロアだ。

ゲームAでは、宝を取る必要はない。が、どうしても出してみたいという人は、まずゴーストを殺し、レッドウィスプを小ループに入れて、上の出しかたをやっ

てみよう。

ゲームBでは、かならず取らなければならない出しかたは、ウィルオーウィスプと交わらなければいいので、それほど苦労をしないですむはずだ。



サファイアメイスのナゾ

アーケード版でも、ただひとつ効果のわからない宝だった。このファミコン版でも、ゲームAでは同じように効果がはっきりしていない。ところが、ゲームBでは立派に効果を発揮しているのだ。もしかすると、本来ゲームBのように意味のある宝だったものが、なんらかのミスで効果を発揮できずにいたのではないだろうか……。



FLOOR 43

スライム6種類、総登場



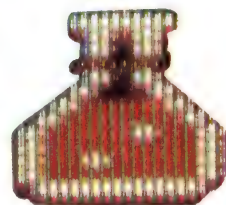
●登場キャラクター

グリーンスライム…………… |
ブラックスライム…………… |
レッドスライム…………… |
ブルースライム…………… |
ダークグリーンスライム… |
ダークイエロースライム… |

ポーション オブ エナジードレイン

アイテム

ギルのバイタリティを低い一定の値にする薬。何度もいうようだが、ただたんにバイタリティを下げる、というように考えないように。ギルが疲れきっているときには、ほんの少しだけバイタリティが上がることもあるのだから。といっても下がってしまうことがほとんどなので、一般的には取らないほうがいい宝だ。



A スライムをある順番で殺す。くわしくは下をみること。

B スタート地点で動かずに待つ。

●このフロアのポイント

スライム総登場のフロア。

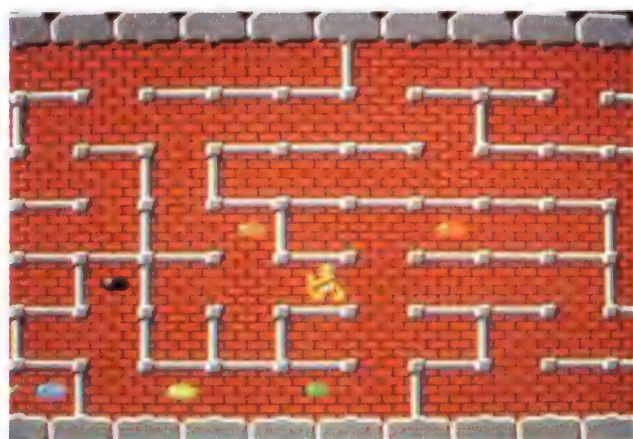
このフロアの宝の出しかたは、画面をみれば予想できると思うけど、スライムを登場順に殺せばいいのだ。つまり……

グリーンスライム→ブラックスライム→レッドスライム→ブルースライム→ダークグリーンスライム→ダークイエロースライムという順番で殺せばいいんだ。腕に自信のある人はやってみよう。

このフロアで初登場のダークイエロースライムは、すべての種類の呪文をはなつうえに動きがかぎりなく速いので、殺すのにてこずる人もいるだろう。ダークグリーンスライムとダークイエロースライムが近くにいる場合はとくに注意する

ことだ。

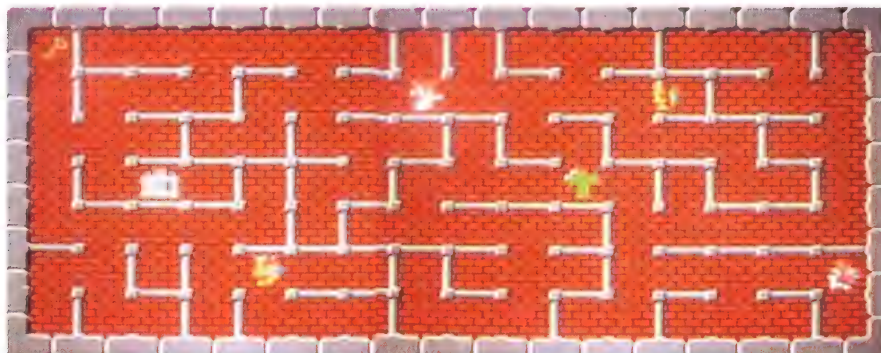
ここでなにが出るかというと、またまたポーションオブエナジードレインだ。ほとんど意味がないくせに、よく出るやつだ。まあ、出しかたがおもしろいので、たまには取ってみるのもいいかもしれないけれどね。





FLOOR 44

こんどはマジシャン総登場



●登場キャラクター

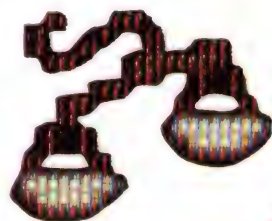
レッドナイト 2
メイジ 1
ソーサラー 1
ドルイド 1
ウィザード 1

アイテム

バランス

フロア45のエクスカリバーとニセのイビルソードとを見分けることのできる宝。

この宝がないとフロア45のエクスカリバーが取れずに、イビルソードを取ってしまう。イビルソードでは、ゴーストさえ殺せなくなってしまうので、けっして忘れないように。



[A]ドルイド→メイジ→ソーサラー→ウィザードの順に殺す。

[B]扉にさわってから呪文を受けずにカギを取る。

●このフロアのポイント

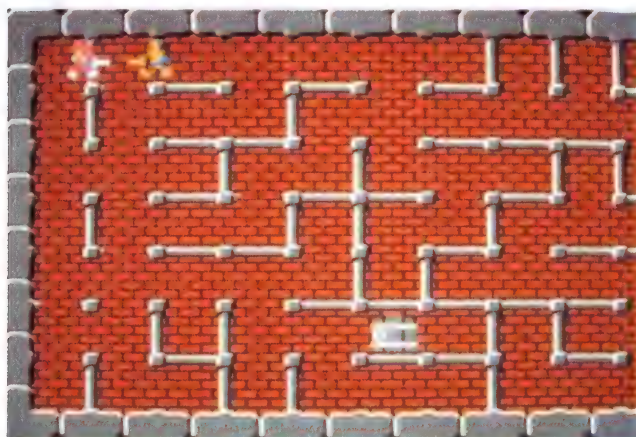
マジシャン総登場のフロア44。

4種類の呪文が飛びかうから、なれないととてもむずかしいフロアだ。できるだけ外壁ぞいでプレイするといい。

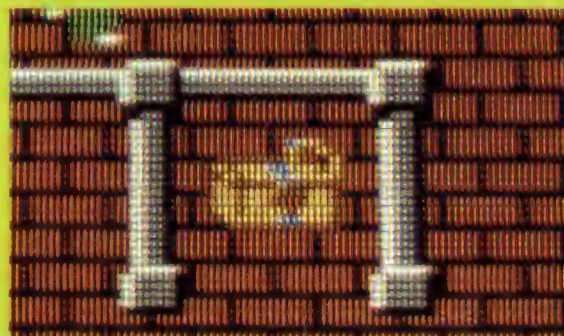
ゲームAでは、上記の順にマジシャンを殺せばいいんだけど、これは頭文字のアルファベット順なんだ。ここでファミ

コン版の注意だけど、マジシャンが1回ごとに变身するので、同じのを殺さないように気をつける必要がある。

ゲームBでは、さきにマジシャンを殺してしまえば楽に出すことができる。



宝とカギがかさなった



ファミコン版ドルアーガでは、こんなことも起きちゃう。これはフロア45の最初に出ている宝とカギ。



FLOOR 45

ナイト総登場、宝が2つ出る!!



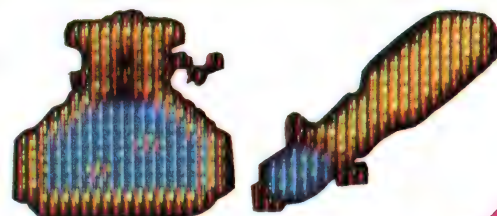
● 登場キャラクター

ブルーナイト |
ブラックナイト |
ミラーナイト |
ハイパーナイト |
レッドナイト |
リザードマン |

アイテム

ポーション オブ キュアー / エクスカリバー

エクスカリバーは、ギルの攻撃力を数段アップさせるほか、フロア59のドルアーガの化身である分身ウィザードを倒す能力がある。ただし、このフロアには宝が2つ出るので注意。もうひとつの宝については、“このフロアのポイント”を参照。



A ナイトをある順番で殺す。くわしくは下を見ること。

B 少しずつ動いてカギを取る。ポーズを利用してみよう。

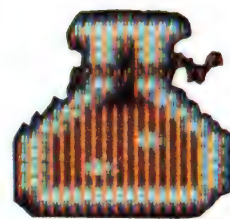
● このフロアのポイント

総登場シリーズ第3弾、ナイト総登場のフロア。

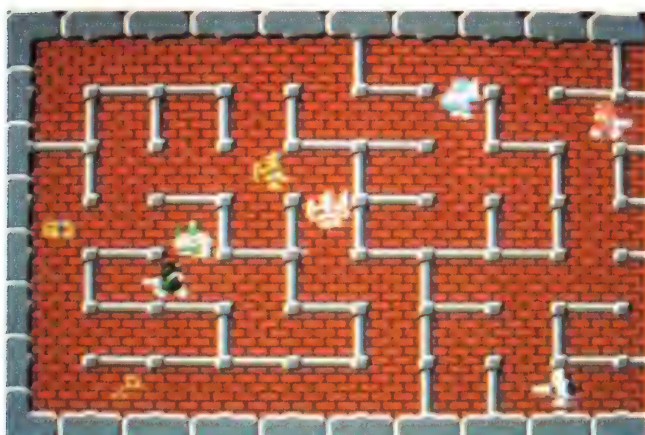
リザードマン→ハイパーナイト→ミラーナイト→ブラックナイト→ブルーナイトの順にナイトを殺せば宝は出現する。

ここで注意。このフロアがスタートするといきなり宝が出現するが、これを取

ってはいけない。これを取ると右の写真のポーションオブデスとなって、TIMERが速くなってしまう。

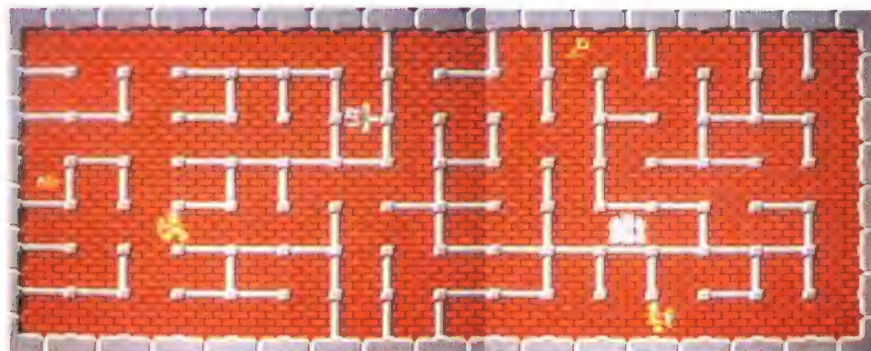


あらたに出した宝を取ると、ポーションオブキュアーが出るので、ポーションオブデスの解毒剤となってTIMERはもとにもどる。しかし、これではエクスカリバーが取れないので、ほんとうの宝の取りかたを教えよう。まず、出ている宝は無視して、もうひとつの宝を出して取る。つまり、このポーションオブキュアーを先に取り、つぎに、はじめの宝を取ると、これがエクスカリバーに変わるのだ。





ブラックドラゴン初登場



● 登場キャラクター

ダークイエロースライム… 2
ドルイドゴースト…………… 1
ブラックドラゴン…………… 1
ブルーハンドローパー(A)… 1

アイテム

ブルーネックレス

ドラゴンの吐く炎に焼かれても死ななくなる宝。このネックレスとフロア31のパールがそろって、ドラゴンがウドの大木になってしまうというしろもの。

フロア27のレッドネックレスがないと、出すことはできない。



[A] 外壁にそって一周する。

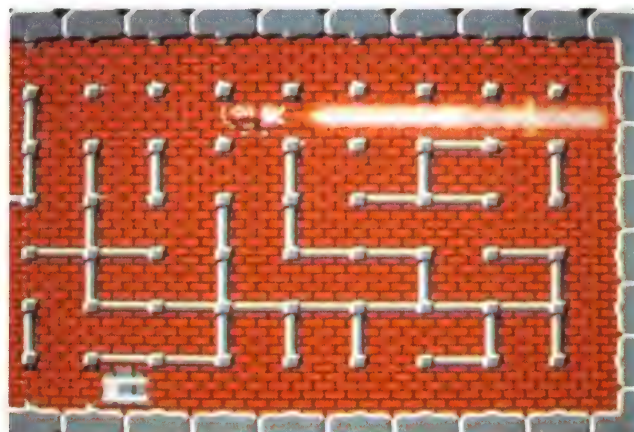
[B] ファイヤーエレメントが出ているときに、ブラックドラゴンを倒す。

●このフロアのポイント

ブラックドラゴン初登場のフロア。

ゲームAの場合は、まずドルイドゴーストとダークイエロースライムを殺してしまおう。そして外周を一周しながら、ブルーハンドローパーを殺して、ブルーネックレスを出そう。出なかったら、もう一周すれば出る。そしてネックレスを

取ったら、写真のようにブラックドラゴンをかからかってやろう。それにあきたら殺してやればいい。エクスカリバーを持ったギルはすでにフル装備に近いので、非常に強くなっている。



パープルナイトなんていたっけ？

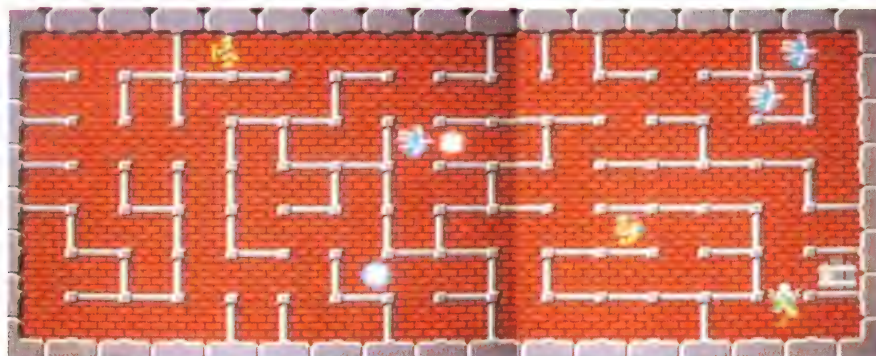


これは、フロア45で遊んだ例。レッドナイトとブルーナイトをかさねてしまった。どうも弱そうだな。



FLOOR 47

レッドリングがあれば、楽勝



● 登場キャラクター

クオックス…………… 1
 レッドハンドローパー(C)… 3
 ブルーウィルオーウィスプ 2
 レッドウィルオーウィスプ 2

アイテム

ポーション オブ アンロック

フロア49のトレジャーボックスのロックをはずす薬。いままでのポーションオブアンロックが、つぎのフロアのトレジャーボックスにかかっていたのにたいして、フロア47のものは、2つあとのフロアのトレジャーボックスにかかっている。不思議だね。また、色も違うのだ。



[A] レッドハンドローパーを殺す。

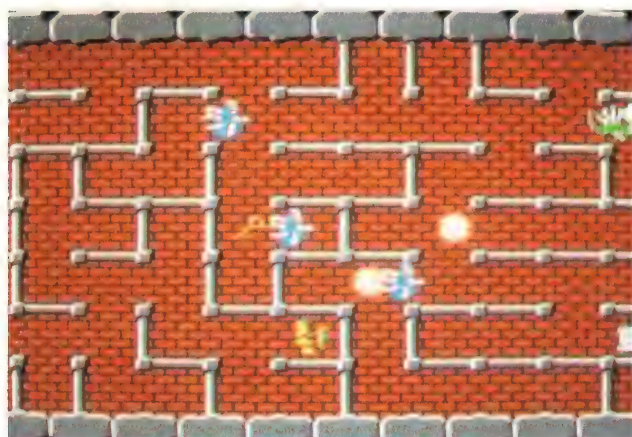
[B] 数回、ウィスプと交わる。

● このフロアのポイント

ふたたびブルーウィルオーウィスプとレッドウィルオーウィスプが登場。

このフロアの宝を取る必要はないので、早めにクリアしよう。注意することは、フロア39でちゃんとレッドリングを取ったなら、いまはブルーウィルオーウィスプにさわれない状態だということ。

またこのフロアにはローパーも3匹いるので、あまりローパーを通り抜けるとリングの効力がきれてしまい、どちらのウィルオーウィスプにも触れることができなくなる。注意しよう。



スcoop!! ハイパーナイトは2種類いた!!

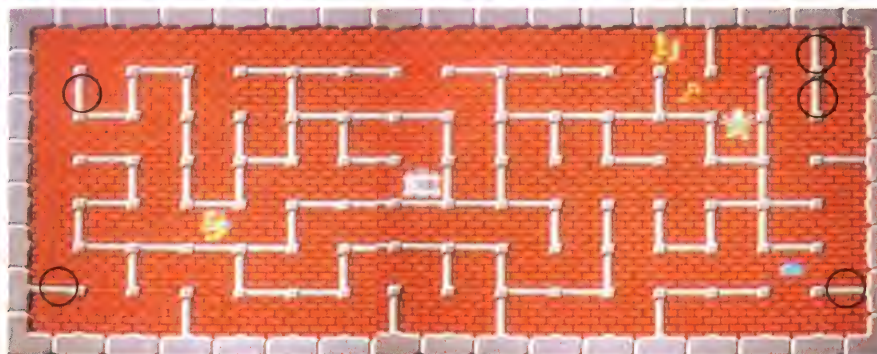


これはフロア45のハイパーナイトの写真だけど、どこかおかしい。よくみると色が違うではないかノ



FLOOR 48

クリスタルロッドを奪え!!



● 登場キャラクター

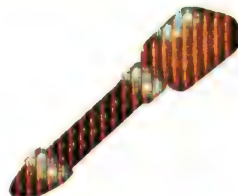
ブルースライム…………… 3
ドルイドゴースト…………… 1
クオックス…………… 1

アイテム

レッド クリスタル ロッド

フロア60で必要な宝。王国に平和をもたらす3本のクリスタルロッドの2本目だ。まえに書いたように、カイにかけられた魔法を解くのに必要だ。また、クリスタルロッドは3本そろわないと、真の力を発揮することはできない。

フロア58のブルークリスタルロッドを出すためにも必要な宝だ。



A 外壁の4すみにさわる。

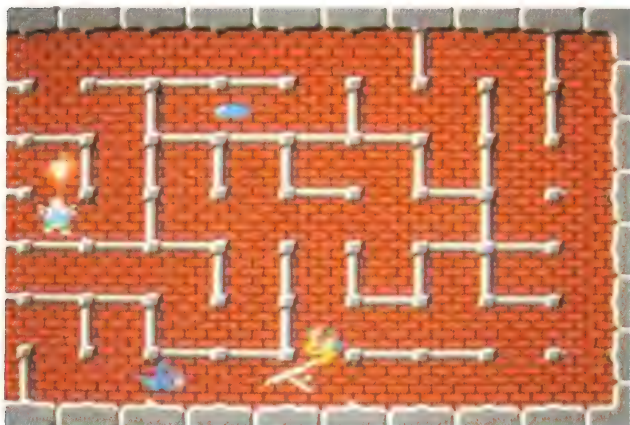
B 4すみの柱の関与する壁を壊す。マップの○のついた壁を壊す。

●このフロアのポイント

クリスタルロッドが隠されている重要なフロア。

まず、ドルイドゴーストを始末しよう。あとはブルースライムの呪文にさえ注意していれば、べつにむずかしくはない。

ゲームAでは、外周の4つのコーナーを通れば出るが、カギは取らないように。



扉がコーナーにある場合もあるからね。

ゲームBでは、ゴールドマトックがあれば問題はないだろう。ここで、ちょっと遊んでみよう。最後の1枚をゴーストかスライムに壊させると……………？

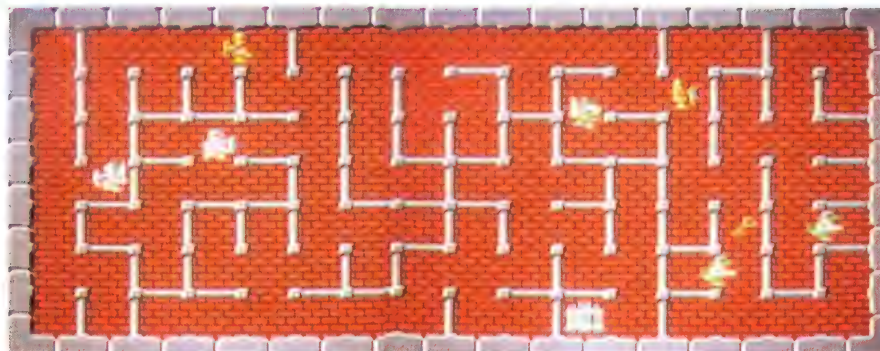
TO BE CONTINUED

フロア60で、すでにクリスタルロッドをイシターに返還した、と思っている人がいるが、デザイナーの遠藤さんによれば、これは間違いで、ギルはこれから、天上界にいるイシターに、ブルークリスタルロッドを返還しにいかねばならないということだ。ひょっとすると、これが「リターンオブイシター」のストーリーなのだろうか。



FLOOR 49

ウィザード多発地帯、要注意



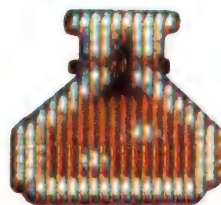
● 登場キャラクター

ハイパーナイト	2
リザードマン	3
ウィザード	3

アイテム

ポーション オブ エナジー ドレイン

ギルのバイタリティを低い一定の値にする薬。もう何度も出てきたので、よくわかっていると思うけど、ほとんど取る必要のない薬。無視してさきに進んだほうがいいと思うけど……。



[A] 扉を通ったあとで、ウィザードを全部殺す。

[B] いまのところ不明。

● このフロアのポイント

ウィザードが多発するフロア。

このフロアの宝は、フロア47のポーションオブアンロックがないと取れない。しかし、取る必要もまったくない。出しかたさえ知っていればいいということになる。出しかたはなかなか危険だぞ。

まず、ウィザードを3人とも殺してし

まおう。殺しかたはもうだいじょうぶだろうね。ウィザードさえ殺してしまえばあとはナイトだけ。ヒマがあったらリザードマンやハイパーナイトとお手合わせするのも悪くないよ。

「リターンオブイシター」とは!?

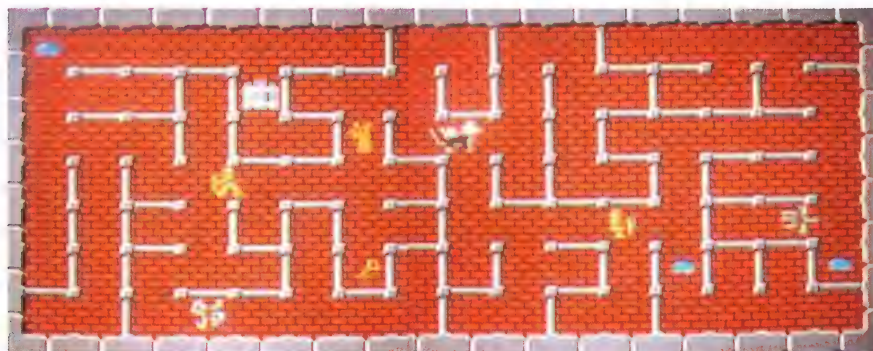
「リターンオブイシター」というのは仮題で、これは「ザ・タワーオブドルアーガ」の作者である遠藤さんが、この秋にアーケードゲームの次回作として発表するとうわさされている作品だ。ストーリー背景は、どうやら、「ザ・タワーオブドルアーガ」と同じ世界を考えているらしい。いったいどういうものになるんだろう。





FLOOR 50

あっちこっちで呪文が飛びかう



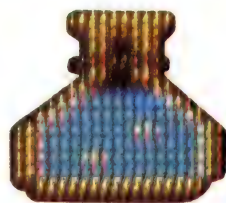
● 登場キャラクター

ブルースライム	3
ウィザード	2
ブラックドラゴン	1
ブルーハンドローパー(B)	2

アイテム

ポーション オブ パワー

ギルのバイタリティを高くする薬。だから取ったほうがいいけれど、これを取るためにバイタリティをムダに使うようなら、取らないほうがいい。バイタリティをあまり減らさずに宝を取る自信のある人はチャレンジすればいい、という程度の宝だ。



A 外壁の右上すみと左下すみにさわる。

B なにも殺さず、交わりもしないで扉をあける。呪文は受けてもよい。

● このフロアのポイント

ブラックドラゴン再登場のフロア50。

ゲームがスタートしたら、とりあえずウィザード2人を始末してしまおう。そうしないとブルースライムの呪文とウィザードの呪文に悩まされるぞ。ウィザードが始末できてブルースライムも殺したら、ゆっくりおちついて宝を出そう。外壁の右上コーナーと左下コーナーにさわれば宝は出る。ポーションオブパワーだ。まだローパーを通り抜けていなかったら、ブラックドラゴンを殺すことができるだろう。

ゲームBでは、呪文以外にさわらないで扉をあければいい。フロア20の発展形だね。

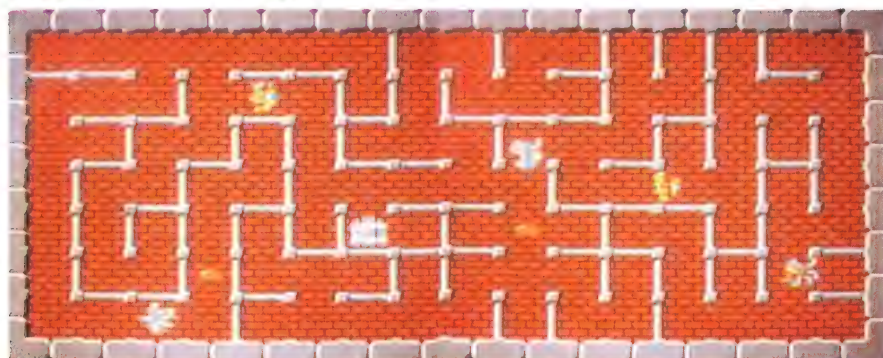
ところで、ここでアーケード版の話を
するけれど、アーケード版のフロア50の
本当の出しかたは、「4方向の外壁にさわ
る」だったんだ。マニアのなかには、こ
のゲームAのように対角線上のコーナ
ーをさわると、間違えてた連中もいたけど、
ファミコン版では、少し変えてあるね。





FLOOR 51

いよいよ最後の10面。がんばろう



● 登場キャラクター

レッドスライム…………… 2
ソーサラー…………… 2
オールグリーンローパー(A) 1
レッドハンドローパー(C) 1
ブルーハンドローパー(B) 1

バランス

アイテム

フロア52のハイパーアーマーとニセのアーマーとを見分けることができる。バランスも5回目の登場になるわけで、もう説明しなくてもみんなわかっていると思うけど、これを取らずにつぎに進むとひどいめに合うからね。



A **+** ボタンを、上下左右どちらかの方向に押しっぱなしにする。

B マトックで壁を7枚壊してセレクトボタンを押す。

● このフロアのポイント

ローパーが3種類そろうフロア。

まずソーサラーの呪文がとどかないところで宝を出してしまおう。それがどういうところかはもうわかるよね。まえに書いたからさがしてみよう。宝を出したら、あとはカギを拾って扉に入るだけ。できるかぎり剣は出さないようにしよう。

このフロアの注意点は、レッドスライムの呪文とローパーに触れているときに、剣およびマトックを使わないことだ。

いよいよドルアーガもラスト10フロア。緊張してきたぜ。

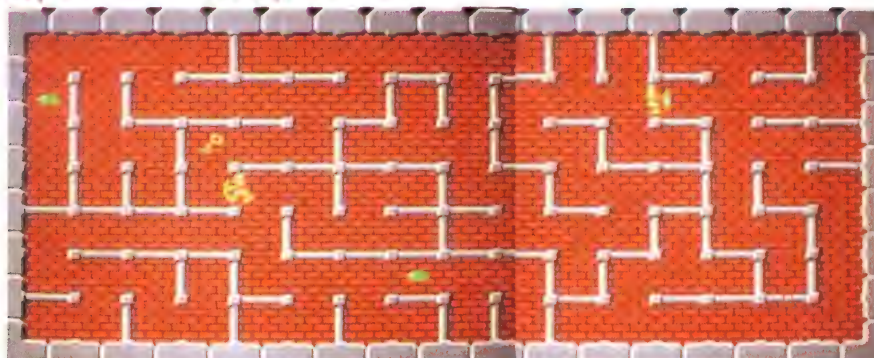
ところでゲームB。壁を7枚壊してセレクトボタンを押せば宝が出る。わかっ
てしまえばとても簡単なことだけど、こ

れを見つけるまでがたいへんだった。というのも、8枚以上壁を壊すと宝が出なくなってしまうんだ。だから宝の出しかたを確定するのに、かなり時間がかかってしまった。そういった意味では、ゲームBのなかで、いちばんむずかしいフロアといえるんじゃないかな。





ドラゴンが2匹もいる



● 登場キャラクター

ダークグリーンスライム… 2
ドルイド…………… |
クオックス…………… |
シルバードラゴン…………… |

アイテム ハイパー アーマー

ギルの防御能力がアップする宝。また1フロアにつき1回
づつ楯以外で呪文を受けることができる。しかし、その場合ギ
ルのバイタリティは最低値まで下げられてしまう。そのため、ナイ
トなどと戦うことはできなくなる。この宝もドルアーガを倒すため
に必要なもののひとつである。



- [A] 壁を4ヵ所壊す。
- [B] シルバードラゴンを殺す。

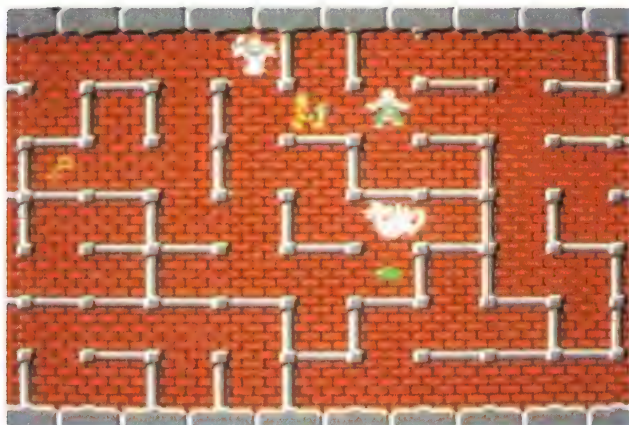
● このフロアのポイント

ドルアーガの塔の全フロア中、ただひ
とつドラゴンが2匹いるフロア。

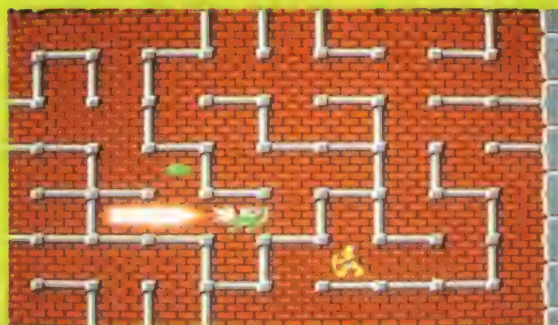
まずはおちついてまわりをみよう。そ
してドルイドを殺したら、ダークグリー
ンスライムのはなつ呪文に気をつけて、
すばやく壁を4枚壊そう。宝を取ったら
ドラゴンを殺すもよし、扉に急ぐのもい

いだろう。

このフロアの宝であるハイパーアーマ
ーを取った時点で、ギルの耐久力は最大
となる。フロア51のバランスは、しっか
り取っているだろうね。



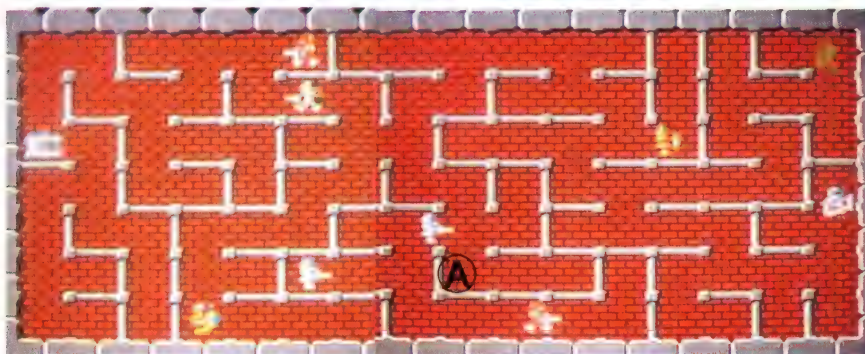
疑惑のクオックス



このフロア52のクオックスはやたら強い。シルバードラゴンより強い。じつはブラックドラゴンの強さ。



ある場所で下を向くと……



●登場キャラクター

ミラーナイト…………… 1
ハイパーナイト…………… 2
レッドナイト…………… 2

アイテム

ポーション オブ アンロック

フロア54またはフロア56のトレジャーボックスにかかったロックをはずす薬。ただし一度しか使えないから、フロア54で使うと、56ではボックスがあかなくなる。といっても、フロア56のボックスは空箱なので、54のブルーリングを取るべきだろう。ただし、どうしても空箱をみてみたいという人はべつだけど。



[A] マップのAのところで下を向く。

[B] マップのAのところで剣を出して下を向く。

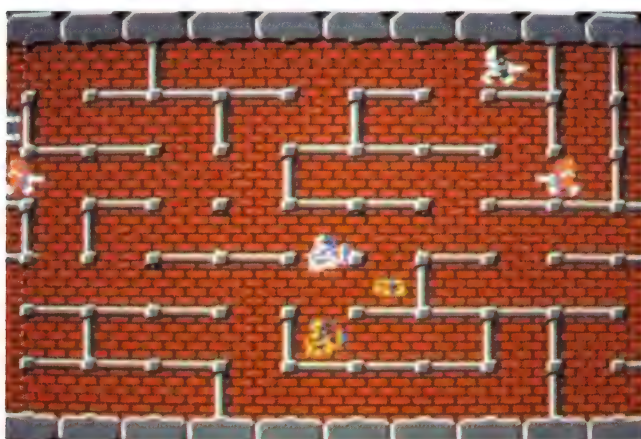
●このフロアのポイント

最後のポーションが出るフロア。

ミラーナイトがうるさいので、切り捨ててしまおう。レッドナイトとの接触をできるかぎりさけながら、マップのAの場所で下を向けばいい。

Bの場合も、剣を出しながら下を向く以外は変わらない。

なぜこのように場所が指定されているかというと、じつはこの場所はフロア60でグリーンクリスタルロッドを立てる場所なんだ。はじめてフロア60に行ったときは、ずいぶんヒントになった。



YOU ZAP TO……

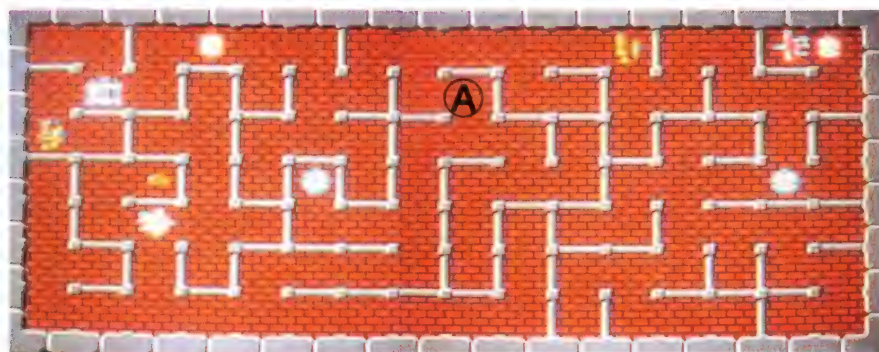


フロア59と60であることをすると、写真の表示とともに、塔から落とされる。コンティニューもダメ。



FLOOR 54

またまたポイントとなる㊤地点



●登場キャラクター

ダークイエロースライム…2
オールレッドローパー(B)…3
ブルーウィルオーウィスプ3
レッドウィルオーウィスプ3

アイテム

ブルーリング

ブルーウィルオーウィスプおよびレッドウィルオーウィスプに触れても死ななくなる。これを含めて、いままで取った3つのリングの効果は、ギルのバイタリティが少なくなるときれてしまうので注意。フロア53の宝を持っていないと取れないし、ゲームBのほうでは、フロア39のレッドリングも持ってないと出せない。



㊤マップの㊤のところで下を向く。

㊤マップの㊤のところで剣を出して下を向く。

●このフロアのポイント

オールレッドローパー初登場。

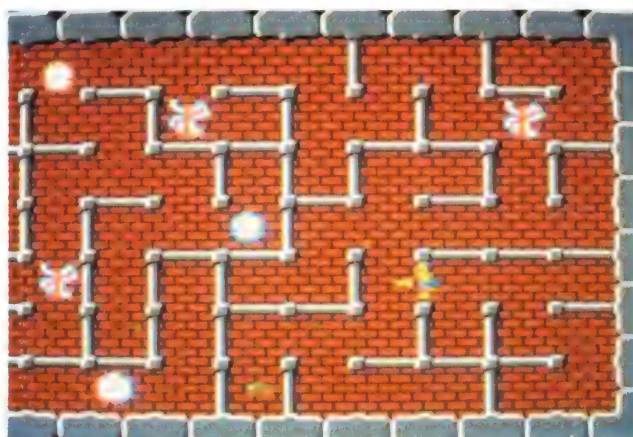
まずは最初に、ブルーウィルオーウィスプをよけながら宝を出してしまおう。マップの㊤の場所で下を向けばいい。この場合、上が壁なのでやりにくいと思うだろうが、その場で曲がって下を向いてもいいので、むずかしく考えることはない。

Bの場合も、剣を出しながら下を向く以外は変わらない。

なぜこんな場所が指定されているかというと……もうフロア53の例でわかっていると思うが、この場所はフロア60でレッドクリスタルロッドを立てる場所ってわけさ。このフロア53とフロア54、フロア58によって、フロア60のナゾが解き

あかされたのだ。

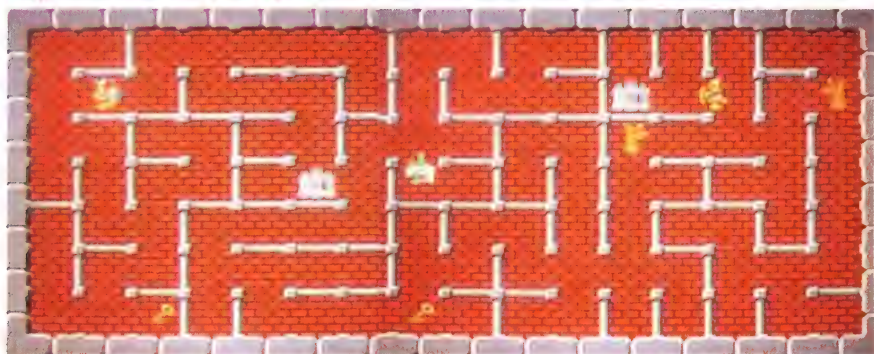
ところでこのフロアの宝はブルーリング。いままでのリングと同じように、ギルのバイタリティが少なくなったら効力が消えるので。ローパーと何回もすれちがったり、楯以外で呪文を受けてしまったら、あとはウィスプをさけるのみ。





FLOOR 55

疑惑のフロア55.!! 宝が出ない



● 登場キャラクター

リザードマン…………… 3
ウィザード…………… 5

アイテム

エンプティ ボックス

やっとみつけた宝なのに、中身はカラ。あんなに探しもとめた宝なのに……。どうしていいかわからない気分だが、これにはなにか意味があるのかもしれない。とにかく謎につつまれた宝だ。



[A] 不明。

[B] スタート地点から少しはなれて壁を壊す。

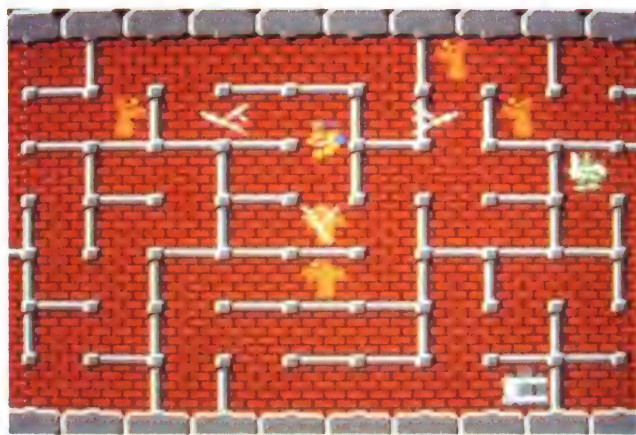
● このフロアのポイント

ウィザードとリザードマンがやたら多いフロア。

やたらといわくつきのフロア。アーケード版では、宝は出るらしいが出る物は不明だし、出しかたも不明。したがってなにもかも不明だということで話はおちついてしまった。

ファミコン版でもゲームAのほうは、いまのところ出たことはなく、出るかどうか定かではない。

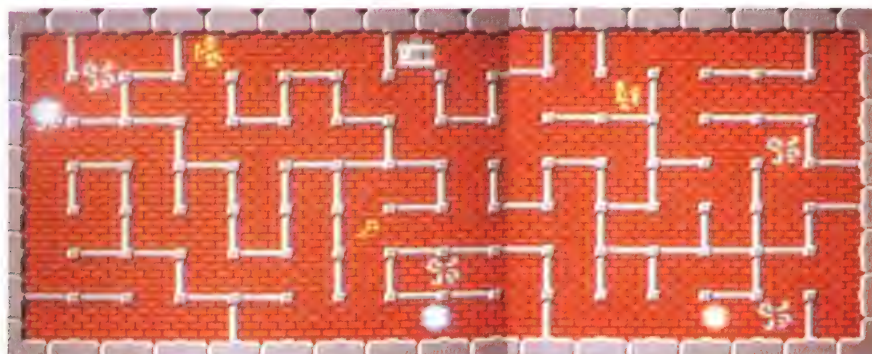
ゲームBのほうはというと、これがお情けのように簡単に出てしまった。ところが、これがエンプティボックス(空箱)とくるから頭にくる。もしかしたらなにか意味があるのかもしれない。



ここでこのフロアの攻略法を考えてみよう。まずウィザードを5人殺そう。その間リザードマンにみつからないように。リザードマンにまわりつかれながらウィザードを殺すのはかなりきついぞ。テクに自信のある人は、5人ウィザードのなかにつっこむのもいいだろう。



またまたエンプティボックス



● 登場キャラクター

ウィザード…………… 1
ブルーハンドローパー(B)… 6
ブルーウィルオーウィスプ 2
レッドウィルオーウィスプ 1

アイテム エンプティ ボックス

たんなる空箱。一時はなにか意味があるのではといわれていたが、べつに意味はなかったようだ。フロア54の宝を取ると、53の薬の効果が消えるので、開くことはできない。まあ、開いても、開かなくても結果は同じだけどね。だから無視してつぎへ進もう。



[A] 楯以外で呪文を受ける。

[B] 剣を出して、楯以外で呪文を受ける。

● このフロアのポイント

さあ〜て、フロア56だ。

まずはカギを取りにいこう。宝を出したいという人は、あまりローパーと交わらないほうがいい。宝は楯以外でウィザードの呪文を受ければ一発で出る。しかし、ギルのバイタリティが最低ラインまで落ちてしまうので、そのあとウィスプ

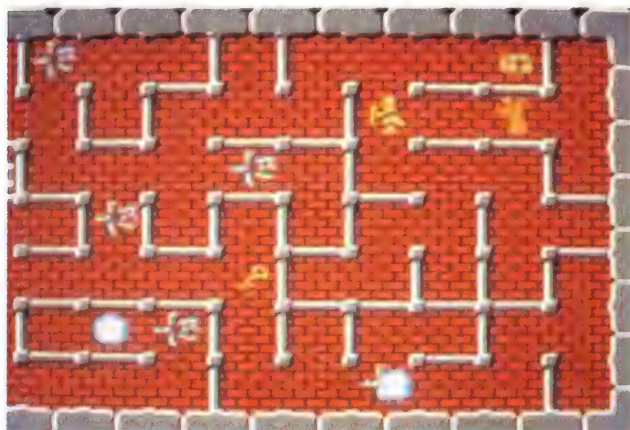
にさわれない。これは地獄、ゴールドマトックが役にたつというわけ。

出る宝といえば、またまたエンプティボックス。これを取るにはフロア53のポーションオブアンロックが必要だよ。

どうするとZAPされるか

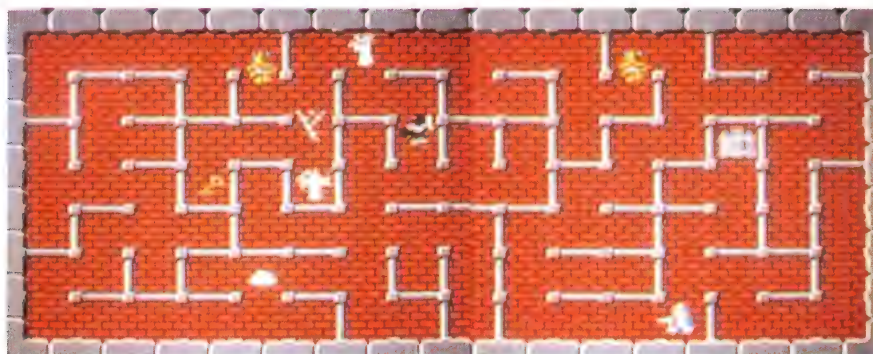
どうやったらZAPになるかを具体的に説明しよう。

- ①フロア59をドルアーガを倒さずにクリアした場合。
- ②フロア60でマトックで壁を壊した場合。
- ③フロア60でイリュージョンオブインスターに剣を刺した場合。
- ④フロア60でカイを刺した場合。





ニセイシター、サキュバス登場



● 登場キャラクター

ブラックナイト 1
ミラーナイト 1
ハイパーナイト 1
リザードマン 1
ドルイド 2
サキュバス 1

アイテム

ルビー メイス

ギルの戦闘能力を上げるアイテム。具体的にいうと、フロア59のドルアーガの化身であるクオックスを倒すことができるようになる。これがないと、このクオックスがどうしても殺せなくなるので、かならず取るように。

この宝もドルアーガを倒すのに絶対必要な宝のひとつだ。



[A] サキュバスとリザードマンを殺す。

[B] サキュバスを 3 回殺す。

● このフロアのポイント

BGMも変わって気分一新、サキュバスが登場するフロア。

まずは、ドルイドを 2 人殺す。あとは音楽にひたってプレイしよう。

ゲームAでは、カギを取らずに扉を通ると、石がイシターに化けたサキュバスになるので殺す。そしてリザードマンを

殺せば宝が出る。

ゲームBでは、Aと同じようにサキュバスを殺す。そして、また扉を通るとサキュバスがまた現われるので殺す。これをもう一度くりかえすと宝が出る。

サキュバスの怪!?

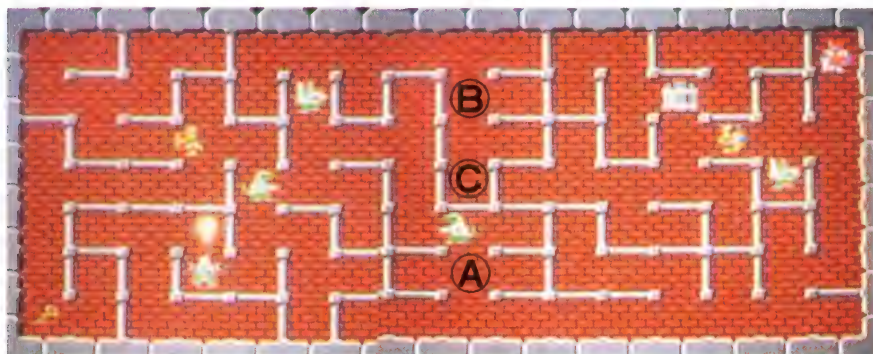
サキュバスも、はじめはティアラのついた石に化けているが、まずこいつを剣を出して通ってみよう。不思議なことにダメージをあたえた音がして、数回通ると消えてしまう。ここで扉を通るとイシターに化けたサキュバスが現われる。こいつを殺してまた扉を通る。これをくりかえすときりがないが、スコアをみるとやっぱり 0 点。





FLOOR 58

ブルークリスタルロッド奪回



● 登場キャラクター

レッドナイト …………… 1
 リザードマン …………… 3
 クォックス …………… 1

アイテム

ブルー クリスタル ロッド

フロア60に必要な宝。王国に平和をもたらす3本のクリスタルロッドの最後の1本だ。グリーンクリスタルロッド、レッドクリスタルロッド、そして、このブルークリスタルロッドの3本がそろってはじめて、すべての魔力を封じることができる。ブルークリスタルロッドがないと絶対にドルアーガに勝つことはできない。



- [A] マップ上のA、B、Cの場所でA、B、Cの順に下を向く。
 [B] マップ上のA、B、Cの場所で剣を出してA、B、Cの順に下を向く。

● このフロアのポイント

ギルの使命のひとつ、ブルークリスタルロッドを取りかえすことができるフロア。もちろん、宝箱を出してブルークリスタルロッドを取ることが最優先。ただしレッドナイトと接触することは極力避けよう。クォックスは、パールで動きを封じられるので楽勝。



宝を出すには、ゴールドマトックを活用して、問題の1列をぶち抜いてしまおう。こうしておけば出しやすくなるぞ。

ギルは、このブルークリスタルロッドで、最大にパワーアップされる。

ZAPで取りあげられる宝はなにか？

ZAPされるとある特定の宝を取りあげられて、フロア10～フロア19に落とされる。その宝を順にいうと……。

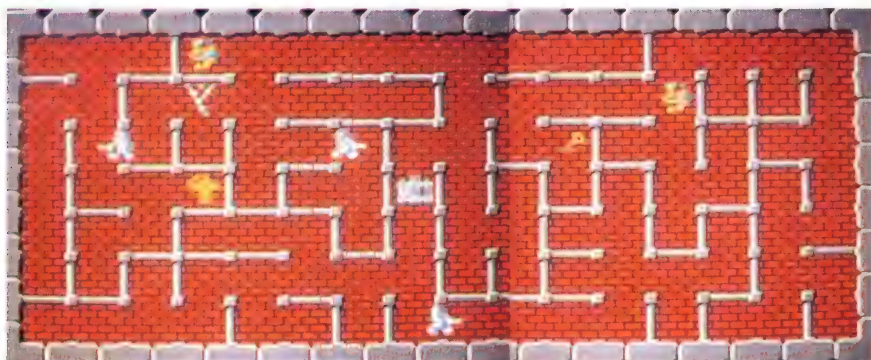
ジェットブーツ、剣3種、アーマー2種、シールド2種、パーマナントキャンドル、ブック4種、ハイパーゴーストレット、ハイパーヘルメット、以上15種。

いままでの苦労が水のアワだ。



FLOOR 59

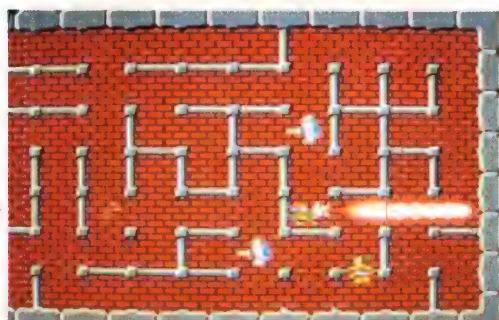
ついにドルアーガ登場



● 登場キャラクター

ハイパーナイト	2
ウィザード	2
化身ハイパーナイト	1
分身ウィザード	1
化身クオックス	1
ドルアーガ	1

● このフロアのポイント



ついにドルアーガの登場するフロアだ。ここでは、ドルアーガの倒しかたを順を追って説明しよう。まずはじめに、ウィザード2人は殺してしまおう。また、ハイパーナイト2人だが、ファミコン版の操作になれないうちは、無視したほうがよさそう。ここでは宝は出ない。

＜1＞まず、速いハイパーナイトを倒す。こいつはけっこうてごわいので慎重に。こいつを倒すと4分身ウィザードが出現。

＜2＞つぎに4分身ウィザードを殺す。こいつら4人の呪文は本物だが、本体1人を倒せばすべてが消える。外周と4つのコーナーなどで敵を2方向にしばれば倒しやすい。倒すとクオックス出現。

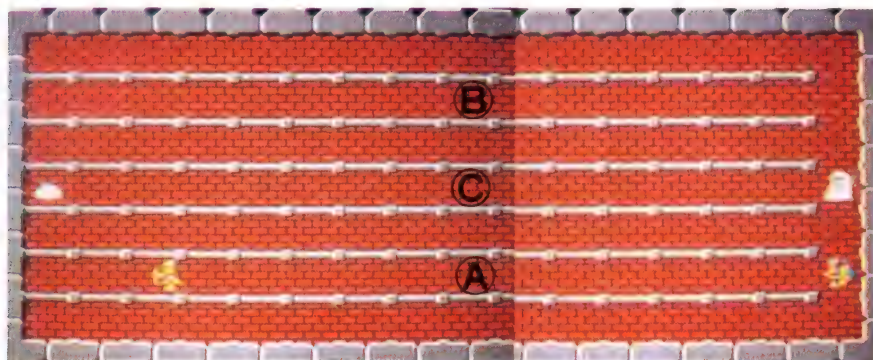
＜3＞クオックスを殺す。こいつにはパールが効かないが、べつに苦労はしないだろう。そしてドルアーガ登場。

＜4＞ドルアーガはゴーストとナイトを合わせたような動きをするので、うまくおびきよせて剣を出して十数回交わればOK。ギルが盾以外で呪文を受けてたり、必要な宝を持っていないと、ドルアーガに勝つことはできないぞ。



FLOOR 60

夢のフロア60。すべてが終了する



● 登場キャラクター

イリュージョン オブ
イシター…… |
カイ …………… |

● このフロアのポイント

やっとの思いでたどりついた最後のフロア。気持ちを十分おちつけてプレイしよう。順を追って説明するので、間違えないように。ちなみに剣とマトックは使わないし、もちろん宝も出ないよ。

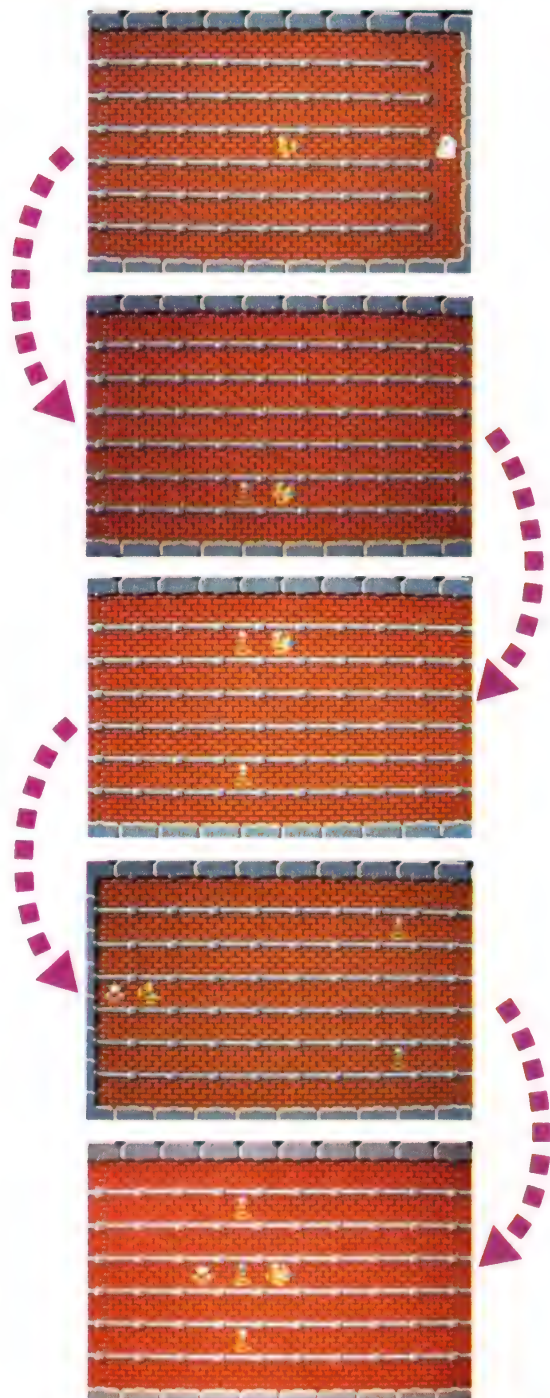
＜1＞3本のクリスタルロッドを共振させる。具体的には右中央にあるイシターのイリュージョンを通過すればよい。

＜2＞グリーンクリスタルロッドを立てる。つまり①の位置で下を向けばよい。

＜3＞レッドクリスタルロッドを立ててカイにかかった魔法を解く。つまり②の位置で下を向けばレッドクリスタルロッドが出現する。

＜4＞カイを救う。中央段の左はじにティアラのかかった石があるが、これに右側から近づくとカイに変わるので、通過すれば救ったことになる。

＜5＞ブルークリスタルロッドを立てて、すべての物語に終止符をうつ。カイを助けたあと、③の場所で下を向くとギルとカイがブルークリスタルロッドをはさんで、ファンファーレが鳴り、メッセージが流れて、ゲームが終了する。



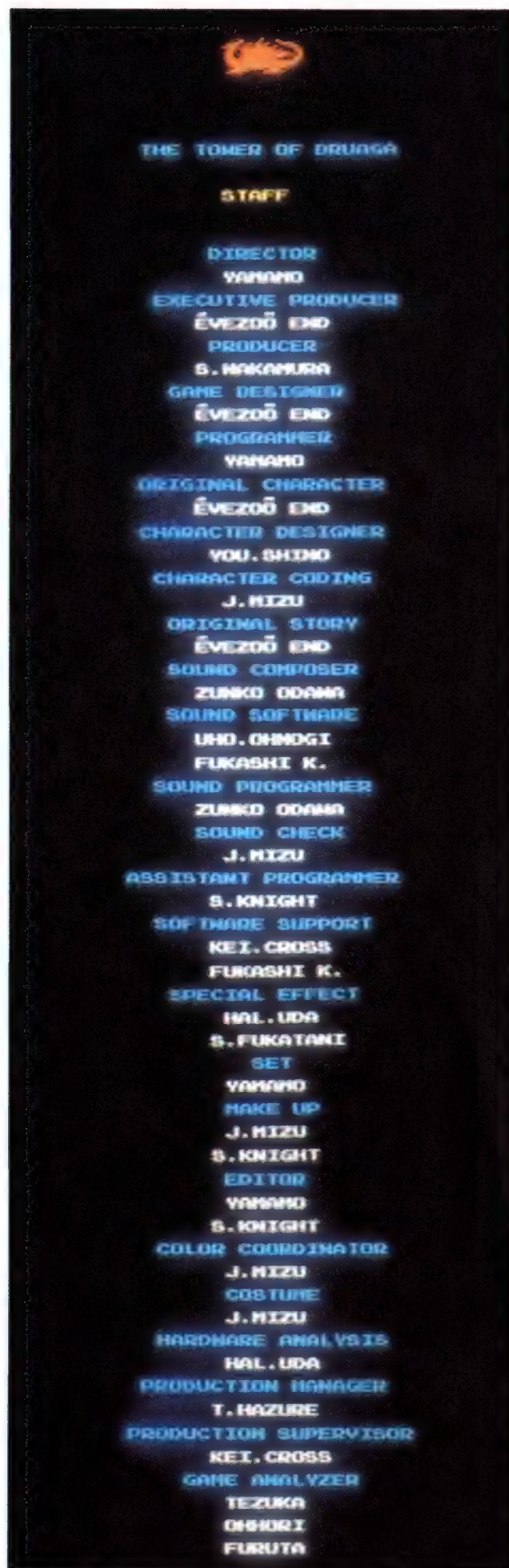
エンディング メッセージA



3つのクリスタルロッドを立てて魔力を解き、カイを助けたせば、ギルの使命はすべて終了。ファンファーレが鳴ってエンディング・テーマが流れる。画面には、上の祝福のメッセージ、そして50万点のボーナス。つづいてスタッフのクレジットがまるで映画のエンディングのように流れはじめる。感動の一瞬だ。

そして最後に、あの6・4・3のメッセージが登場するわけだ（上の写真）。

でも、これはゲームAが終わった時点でのメッセージ。ここに出る隠れコマンドを入力すると、ゲームB（ほんとうはエクストラ・バージョンという）がはじまり、それをクリアすると……。

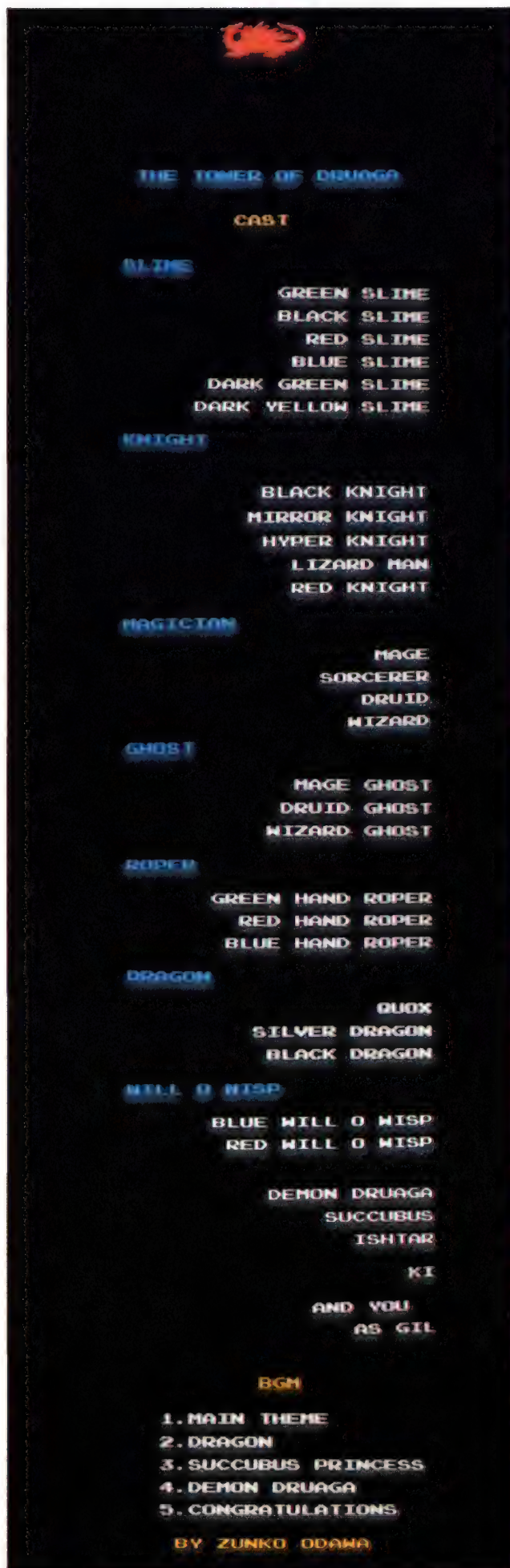
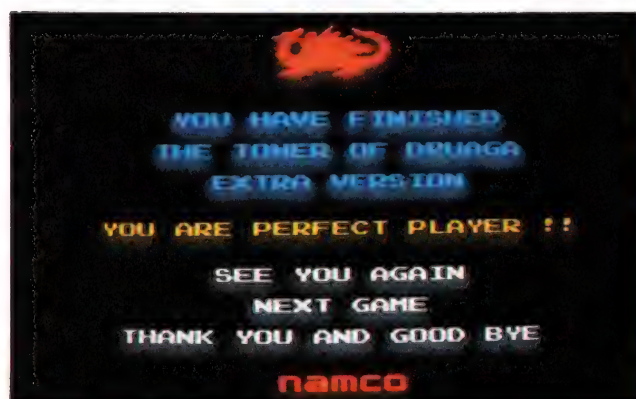


エンディング メッセージB

さて、今度はいよいよゲームBの最後だ。じつをいうとゲームBのフロア60は、解きかたが少し違うんだ。まず、グリーンクリスタルロッドを立てようとしてみると、できない。ここでフロア53を思いだすと、そう、剣を出せばいいんだ。でも、剣で刺したり、マトックを使ったら、同じようにZAPされるぞ、同様に3本立てれば、すべてが終わりだ。

ここでメッセージをみておどろいた。なんとゲームAと違うではないか。今度は、キャストのクレジットが流れてくるんだ。ナムコもセンスあるね。

これでキミは、ドルアーガのパーフェクトプレイヤーになったわけだ。





かじ坊のファミコン情報

専用ジョイスティック採点簿1

ファミコンでアクションゲームをしているとき、
付属のコントローラーに限界を感じたことない？
そんな人にオススメなのが、別売のジョイスティックだ。
これさえあれば気分はゲームセンター。
スコアも2倍2倍にふくれあがっていくのだ。
そこで、キミにかわって、5種類のジョイスティックを
採点してみた。使ったゲームソフトは『スターフォース』。
にぎりごちがとても気持ちよいものから、
ビシビシと連射できちゃうものまで、
まあ、いろいろあった。
キミがジョイスティックを買うときの参考にしてくれ。

●使えないソフトもあるよ

ジョイスティックであそべないゲームは、『ピンボール』、『ゴルフ』、『四人麻雀』（以上任天堂）、『ナッツ&ミルク』、『ロードランナー』、『チャンピオンシップ・ロードランナー』、『バングリングベイ』（以上ハドソン）。



アスキースティック

●8,800円●アスキー

ゲームセンターのマシンと同じスティック、ボタンを使用したという本格派ジョイスティックがこれだ。ボディは金属製。横幅が約22センチもあって、ガッチリしている。パネルの手前のほうのあいとところに手をのせて使うときの安定



JOY BALL

●3,980円●HAL研究所

いままでのジョイスティックのイメージを破るのがこの『ジョイボール』。その名のとおり、直径75ミリのボールの部分ガスティックの役割をしている。最初、少し違和感があるけれど、慣れれば安定感があって、かなり使いやすいジョイスティックといえる。ななめにとびでた操作ボタンの部分も、にぎりやすくてなかなかいい。おもしろいのが、内蔵されている連射装置だ。これはスイッチを切換



感はバツグンだ。部品もしっかりしているし、ボタン類の位置も使いやすいところにあるから、おもいつきプレイが楽しめる。お金なんか問題じゃないという人にはオススメのジョイスティックだ。

このジョイスティックは、Iプレイヤー用なので、1台では2人が交互に使うということとはできないが、拡張用コネクターがついているので、もう1台買ったせば、IIプレイヤーも使えるようになる。ただし、2台も買うとファミコン本体よりも高くなってしまうのが気になる。ねだんを考えなければサイコーの品だ。

採点簿

使いやすさ	★★★★★
デザイン	★★★★☆
ねだんと満足度	★★★★★

なんといってもデザインではこれがダントツ。見た目では、とてもこんなねだんとは思えない高級感がある。Aボタンを押しているだけで弾を連射してくれるスイッチがついているのもウレシカぎり。1人で遊ぶならこれがベストだ。

★は20点 ☆は10点

えると、Aボタンを押しっぱなしにしておくだけで自動的に連射してくれるというもので、1秒間に15発も発射してくれる。この連射装置を使うのはやや邪道かもしれないが、ラクなことはたしかだ。ただしIプレイヤー用なので2人で交互にやるゲームには使えない。

採点簿

使いやすさ	★★★★★
デザイン	★★★☆☆
ねだんと満足度	★★★★★

ゲームセンター気分でプレイしたい人で、お金持ちの人にピッタリ。デザインはイマイチだけど、使いごこちはサイコーだ。特別な機能はないが、とにかくハードに使いまくりたい人向き。もう少し安けりゃ文句なしだ。

★は20点 ☆は10点

スターフォース

STAR FORCE



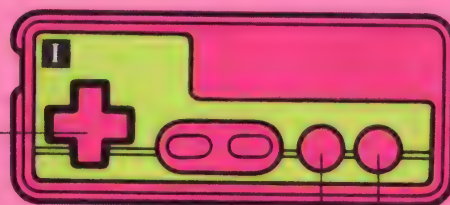
とにかく秘密の多さで人気のある
スターフォース
謎の砂漠地帯を含めた
全マップを公開
ゴーデスの秘密もあばくぞ!!

あそび方

キミが操作するのは \oplus ボタンとAボタン (Bボタンでもよい) 2つだけ。 \oplus ボタンで“ファイナル・スター”と呼ばれるマイシップを8方向にコントロール。Aボタンでは“ファイナル・スター”に搭載されている“スター・ビーム”を発射。この“スター・ビーム”は地上空中を問わず、どんな敵でもやっつけられるから、キミはビームを発射しつづけるだけでOK!

キミの前にあらわれるのは、謎の浮遊大陸ゴーデス。ゴーデスにはいろいろな秘密が隠されているので、それをあばきながらどんどん奥へ進み、最後の秘密をあばくと、100万点のボーナスキャラクターを発見できる。

コントローラーの使い方



\oplus ボタン

●ファイナル・スター
を上下左右に移動さ
せる

A ボタン

B ボタン

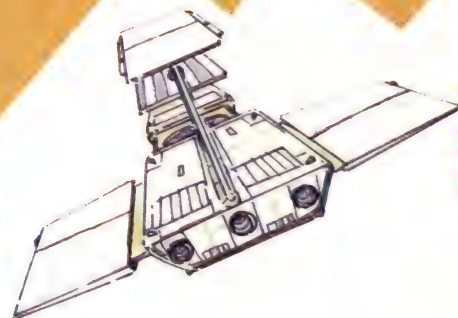
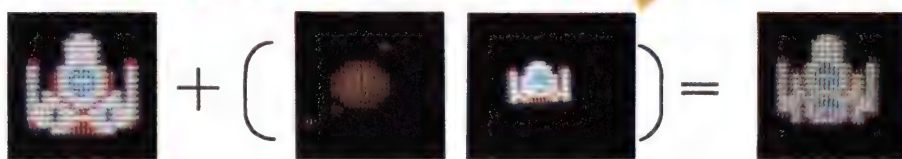
●どちらのボタンでもスタ
ービームを発射できる

敵をよく知ることが大切だ

どんなゲームでも、マイ・シップを含めた登場キャラクターの形や特徴を覚えるのが、上達への近道だ。とくにこのゲームのキャラクターは種類が多いので、それぞれの飛行パターンの特徴をマスタ

ーしておく、かなり有利にゲームを進めていくことができるのだ。そこで、まずはじめに、スターフォースの登場キャラクターをじっくり研究してみることにしよう。

ファイナルスター



いちばん左がキミのコントロールするファイナルスター。そしてそのとなりが、カルデロンという敵の捕虜護送艦だ。合体要塞ラリオスを破壊すると、このカルデロンが出てくる。カルデロンはキミの

友軍パーサー（そのとなりの写真）を護送しているので、こいつをやっつけてパーサーを救出しよう。うまく救出に成功して合体すれば、いちばん右の写真のようになり、スタービームを連射できるぞ。

地上キャラクター

浮遊大陸ゴードスの上には、何種類かのキャラクターがあるけど、これらが直接攻撃をしかけてくることはない。でもスタービームは、地上空中を問わず、フ

ァイナル・スターにもっとも近いものに命中してしまう。地上キャラクターにさえぎられて、思うように空中キャラクターをねらえないこともあるので、十分注意しよう。ここでは代表的なもの4つについてみてみよう。



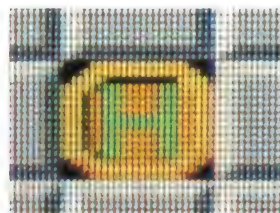
■ ビッグ

エネルギー補給ステーションや、地下からの出入口として使われている。エリアによって色や形が違うが、総称して、ビッグと呼ぶ。



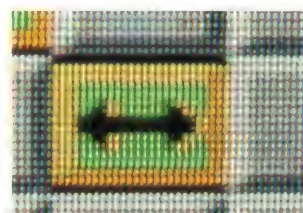
■ ビゴーラ

敵の大型地上要塞。エリアが進むと悪魔や神の顔を形どった不気味なものも出現する。取扱説明書は300点になっているが実際は200点。



■ ヒドン

地上の一定の場所に隠れているキャラクター。94ページでくわしく説明するが、1発撃つと出てきて、さらに4発撃つと破壊できる。



■ ジムダ

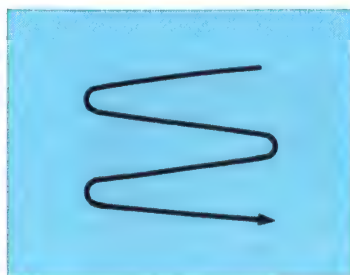
エネルギー貯蔵ステーション。4発当たらないと破壊できないので、空中キャラクターが多いときには無視しよう。

空中キャラクター飛行パターン

空中キャラクターに関しては、取扱説明書にくわしく書かれてあるので、得点などのこまかい説明は省略することにし

よう。で、ここではなにをやるかという、それぞれのキャラクターの飛行パターンを紹介していくんだ。スターフォー

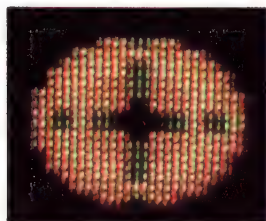
ガリ



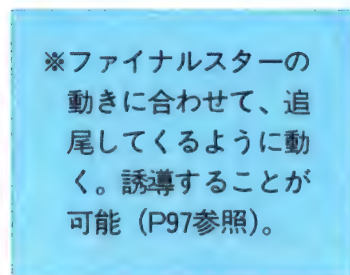
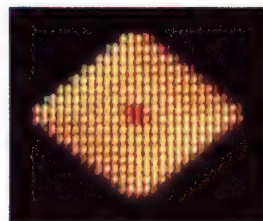
メーウス



ティッタ

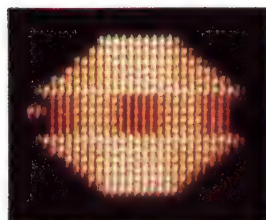


オブセス

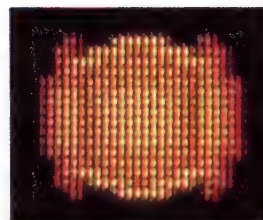


※ファイナルスターの動きに合わせて、追尾してくるように動く。誘導することが可能 (P97参照)。

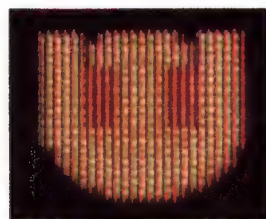
エトリ



ロペ



ゾフ



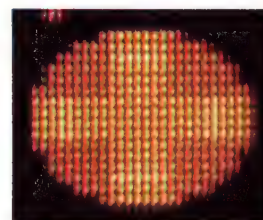
キリ



フェラー



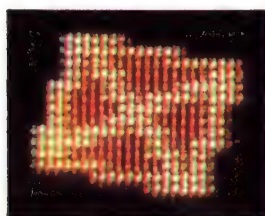
リーバ



スの空中キャラクターは、み～んな一定の飛行パターンを持っているから、それさえつかんでしまえばもうこっちのもの。そのパターンに合わせた攻撃をすれば、楽勝なのだ。

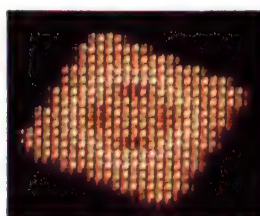
そしてもうひとつのアドバイス。敵の弾は100%ファイナル・スターをめがけて飛んでくる、ということをよく頭に入れておくといいだろう。つまり、ジッとしているとあぶない……ということ。

スプリッタ

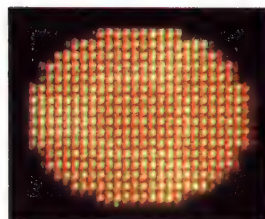


※ファイナルスターの動きに合わせて、追尾してくるように動く。誘導することが可能 (P97参照)。

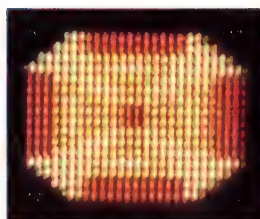
ネイラ



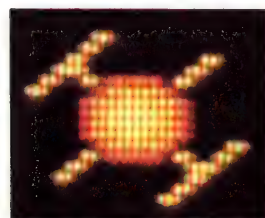
ガドーバ



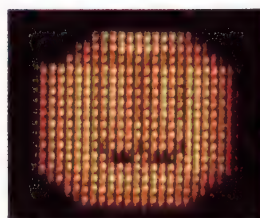
トッパー



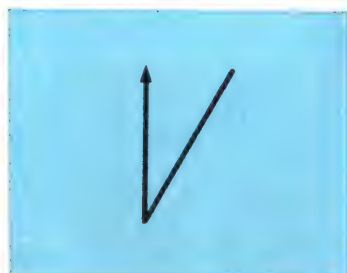
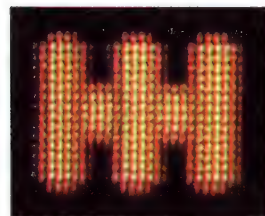
ジラード



スルタン



アマラ



スーパー・ソニック



パタータ



ガイラ



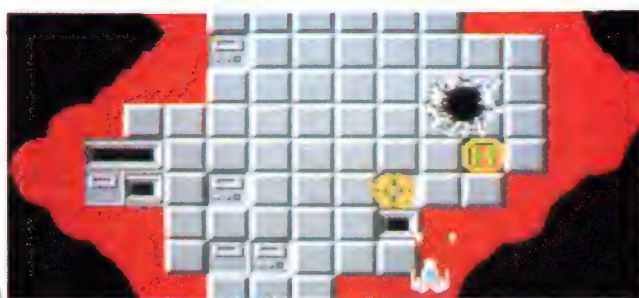
スターフォースのナゾをあばく!!

ついにこのときがやってきてしまった
ナゾとか秘密なんていうものは、いつかあばかれてしまうものなのだ
えっ! もうばらしちゃうの?
そう、キミだけにこっそりとあばいちゃうの!

ヒドン

まず第1のナゾとされているヒドン。
地上のな〜んにもないところにスタービームを撃つと、カンカンカンと音がして出てくるHマークで、なにがナゾかっていうと、出てくる場所がナゾなわけで、その答えは99ページからのマップを見てもらえばいいわけだ。

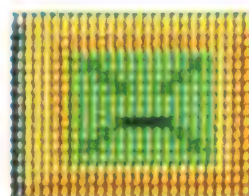
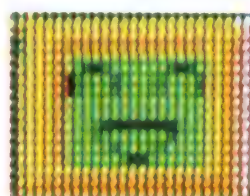
浮遊大陸ゴーデスをグルッと一周するあいだに、全部で31カ所に隠されていることが確認されている。



マジッカ

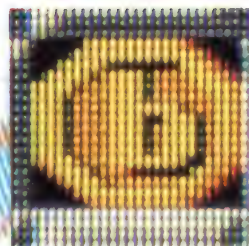
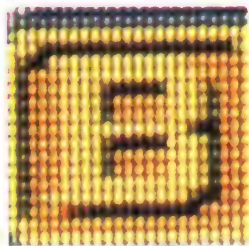
第2のナゾはマジッカ。出すとファイナル・スターが1機増える「ケラ（笑っている）」がどこに出るかがナゾとされている。このナゾは自分のスコアの百の位を見ればすぐに解ける。もし百の位が1ならば、ケラはいちばん左に出る、2だったら左から2番目（上の段）、というように、左から順番にならんでいるんだ。ただし、8、9、0のときにはケラは出ない。

ところで右の写真、ケラが3枚出ているね。これはケラを出すたびに敵を撃って、どんどん100の位を変えていったんだ。



ボーナスターゲット

このボーナスは減点法になっているんだ。だから全部撃てれば10,000点なんだけど、1つ逃すと5,000点というように、逃すたびに半分になってしまう。ただし、Bとbはべつべつに計算されているので、もしBを1つ撃ちそこなったら、bだけでもパーフェクトをねらうようにしよう。



アルファターゲット

各エリアの終わりに出てくるゴードス軍の切り札。まず第1のナゾは、いつ出てくるのか……ということ。これは、キミが敵をいくつやっつけたかによって決まる。というのは、地上キャラクターを1つやっつけると2点、空中キャラクターは1点として計算して、250点たまると登場するようにプログラムされているからなんだ。そして第2のナゾは、ターゲットが左右どちらに動くか……というこ



と。じつはこれもスコアの百の位がポイントになっている。もし百の位が偶数ならば左に動き、奇数ならば右に動くんだ。

ジムダステギ

ジムダがたてに2列、ズラッとならんでいるところだ。このジムダの列を片側だけつづけて10個こわせれば、80,000点のボーナスが入る。で、どうやればいいのか……がナゾなんだけど、とりあえず、指先をきたえるというのが正攻法（連射ボタン付きのジョイスティックを使うというのがいちばんラクだけど、これは邪道だよ）。そしてジムダステギに近づいたら、画面のいちばん上に行って準備する。そしてスクロールと合わせるように下に移動しながら必死で撃ちつづけるしか



い。パーサーと合体しているときの連射スピードでも間に合わない。それ以上のスピードで撃たなければならないぞ。

ラリオススペシャルボーナス



中心部が光ってから、合体するまでのあいだに、8発撃ちこんで破壊したときにもらえる50,000点のボーナス。まず左の写真のように準備する。ファイナル・スターを左に寄せてあるのは、失敗したときに後ろから来るパーツにぶつからないためだ。そして中心部が光ったら、おもいきり弾を発射する。タイミングはきわどいが、必死でやれば絶対に破壊できるはずだ。うまくできれば、これほど気持ちのいいボーナスはないので、トライしてみよう。

ゴードスの秘密

いよいよ最後のナゾ解き。100万点のボーナスキャラクターをみつけたし、ゴードスの正体をあばいてしまおう。そのためには、まず地上絵の場所まで行って、その意味を理解しなければならない。

ここで右ページの上の写真をみてみよう。これがその地上絵なのだが、いったいこの絵はなにを意味しているのだろうか。ここに描かれた形はどこかでみたことがあるよね。そう、あのピンクの砂漠

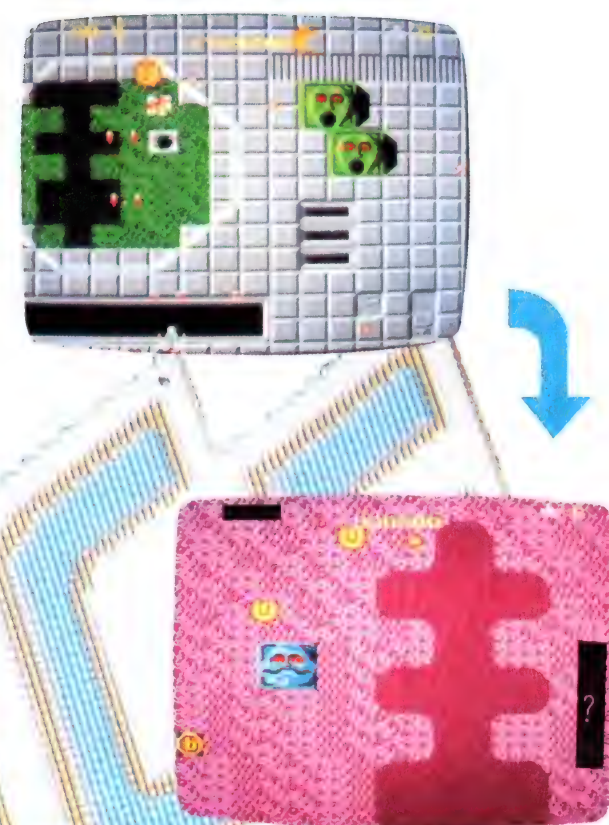
に同じような形が描いてあった。ということは……。その右側にあるボーナス・ターゲットは……。もしかしたら、砂漠のあのマークの右側、つまりボーナス・ターゲットのある、この位置に秘密が隠されているのではないだろうか。

さっそく砂漠に行ってみよう。おっと、あのマークがたくさんあって、どこが隠し場所かわからないぞ。でも、どんどん進んでいくと、いつもは左側にあるマークが、1カ所だけ右側にあった。ここがあやしいぞ……。というわけで、この右側にスタービームを撃ってみると……。カンカンと音がする。アッ！ なにか出てきた。こいつがゴーデスの正体だ！

秘 テクニック

そんなわけで、無事すべてのナゾを解いてしまったので、つぎの目的はいかに高得点をマークするかということになる。そこで、絶対必勝の秘技“オブセスまわし”のテクを伝授しよう。

スターフォースの空中キャラクターは出てくる順番が決まっていて、前のキャラクターが画面に出ているあいだは、つぎのキャラクターが出てこないようにな



っている。そこでこの法則を利用してしまおうというわけだ。ねらいめはオブセス。このキャラクターは、破壊しないかぎりずっと画面に残ってファイナル・スターを追いつづけるので、これを逆に利用してどんどん先に進んでしまうというテクニックだ。とにかくオブセスをひとつだけ残して画面上をひきずりまわしていればOK。地上物をねらって点をかせごう。



スターフォース全マップ公開!!








マップとエリアの関係をよく理解しよう

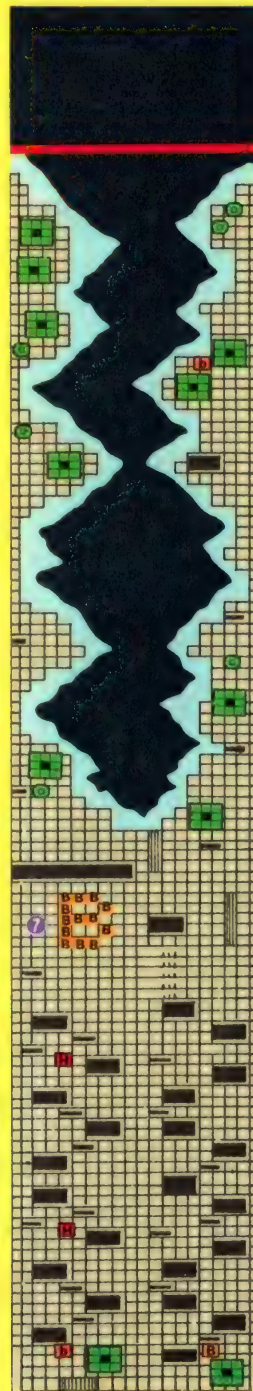
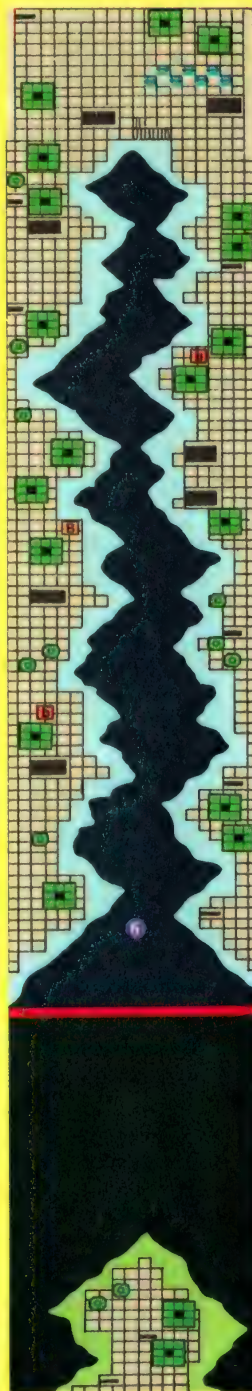
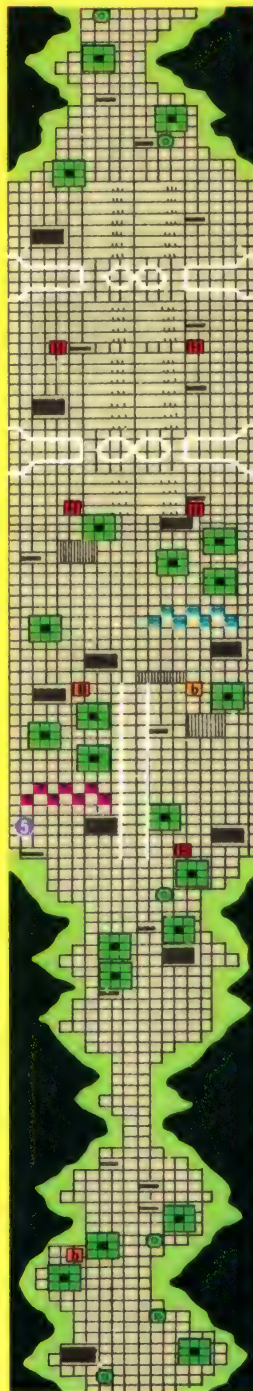
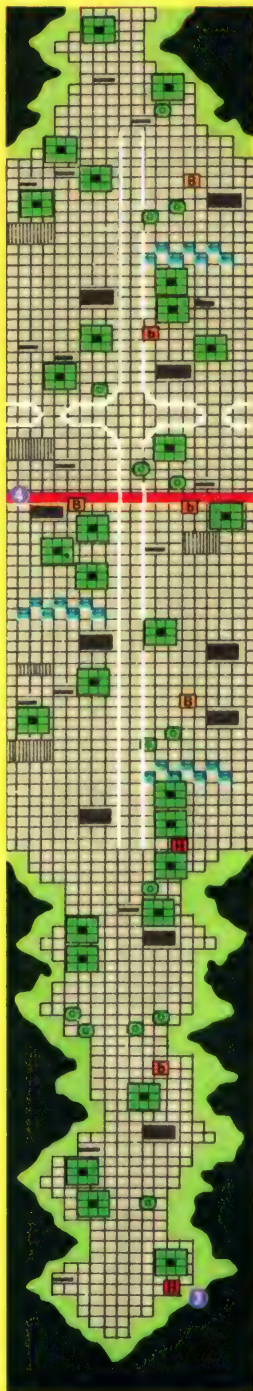
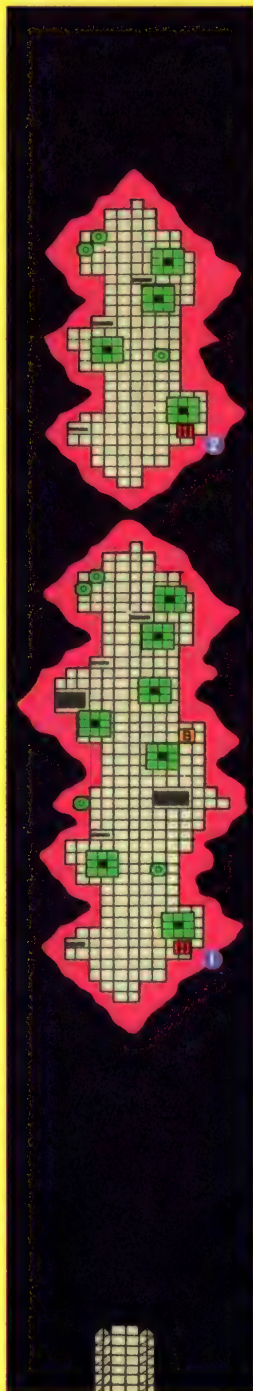
キャラクター、ナゾをマスターしたら、最後は地形を覚えよう。ここでは、5ページにわたって、スターフォースの全マップを公開した。もちろんヒドンの場所や砂漠もしっかり載っている完全版だ。

ところでスターフォースには、24のエリアがあるが、このエリアという考えかたが、少しむずかしいので説明しておこう。ふつう、つぎのページからはじまるようなマップには、エリアの境界線というものがかかれているよね。でも、このマップにはそれが書けないんだ。というのはアルファターゲットのところにも書いたように、このゲームのエリアは、キミがどれだけ敵のキャラクターを破壊するかによって、長くなったり短くなったりするからだ。だから、もしキミが敵を1つもやっつけずにマップの最後まで進んだとすると、アルファエリアのまま地上絵のところまで行ってしまうことになる。つまり同じマップの上を飛ぶんだけど、プレイするたびにエリアは違ってくるといことなんだ。だからマップとエリアは切りはなして考えたほうがいいかもしれないね。

マップ上には各キャラクターを記号で示してあるので、右の表と照らし合わせてみてほしい。また、マップ上に数字があるところは、下に説明文があるからね。

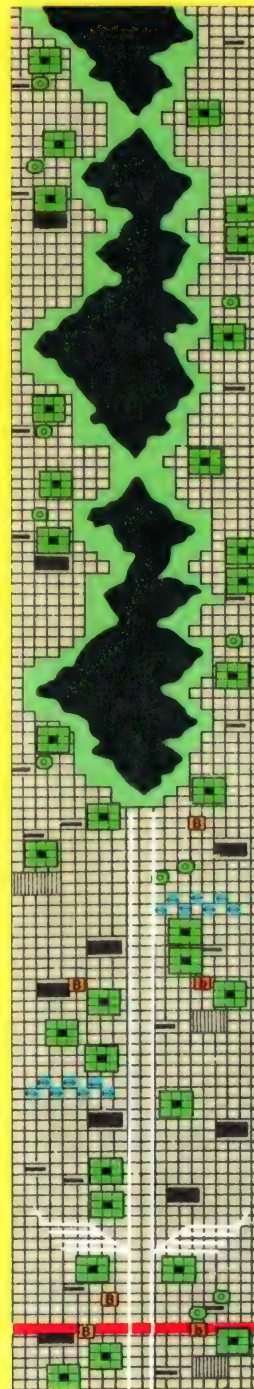
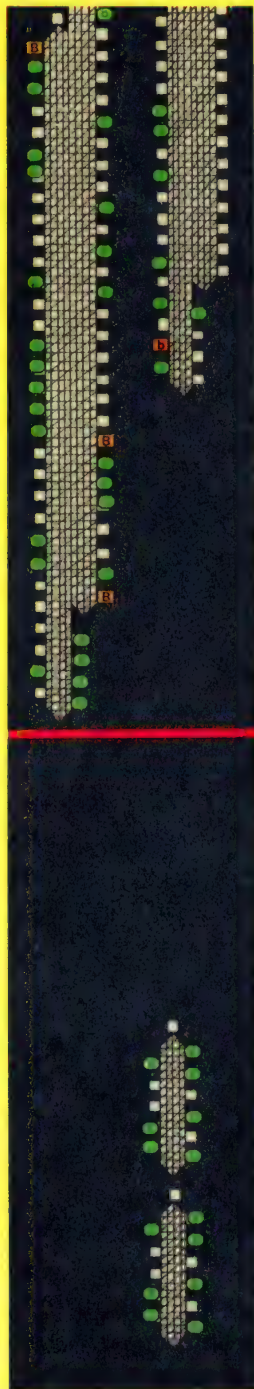
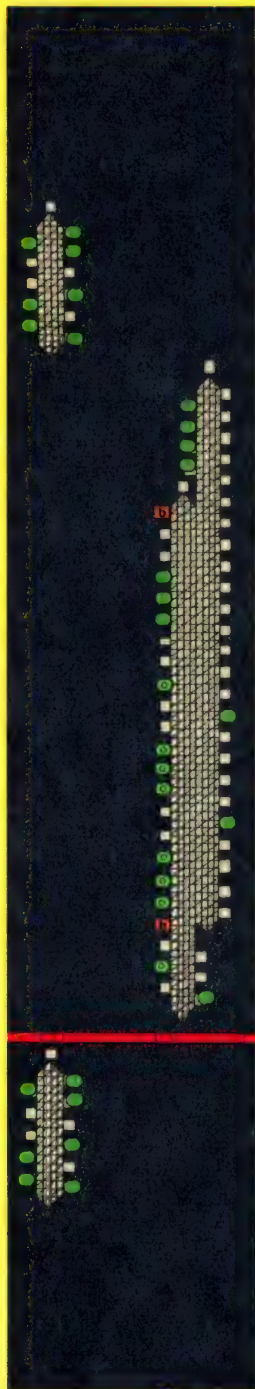
エリアの順番(左上から、A、B、Gの順)			
A アルファ	E イータ	N ニュー	T タウ
B ベータ	T シータ	X グザイ	U ウプシロン
G ガンマ	I イオタ	O オミクロン	P ファイ
D デルタ	K カッパ	P パイ	C カイ
E イプシロン	L ラムダ	R ロー	P プサイ
Z ツェータ	M ミュー	S シグマ	O オメガ

マ・ッ・プ・上・の・記・号	
 ビゴラ	 ビゴ
	 ヒドン
 ボーナスターゲット(B)	 マジッカ
 ボーナスターゲット(b)	 ジムダ



- ①いきなり最初のヒドンが登場。このへんは空中キャラクターも楽勝。かならず破壊するようにしよう。
- ②2つ目のヒドン。ところでこの島とまえの島をくらべてみると形がよく似ているのに気づくだろう。この島はまえの島を3つに割って、まん中の部分を取りのぞいたものなんだ。だからヒドンもまえの島と同じ場所にある。
- ③この半島もよくみると、最初の島と同じ形だね。やっぱり同じ場所にヒドンがある。
- ④このラインはなにかというと、じつは敵にやられたときのスタートラインなんだ。このラインが画面に現われるまえ（実際に赤線が出てくるわけではない

- が）に敵にやられると、最初の発射台にもどされる。そしてこのラインを越えて、つぎのラインまでのあいだに敵にやられると、このラインまでもどされてスタートすることになる。（以下赤ラインは同様）
- ⑤マジックが近づいたら、百の位を1にして左端をねらおう。ケラが出たらすぐに敵（200点のものがベスト）を1つやっつけて、数字を変えて別の場所にケラが出るようにすると、最高4枚ぐらい出すことができる。また、マジックで3機ぐらい増やせたら、一度敵にやられてみるのもいいだろう。というのは、ここでやられると、④の赤ラインのところにもどるので、もう一度最初からマジック（つぎのページへ）



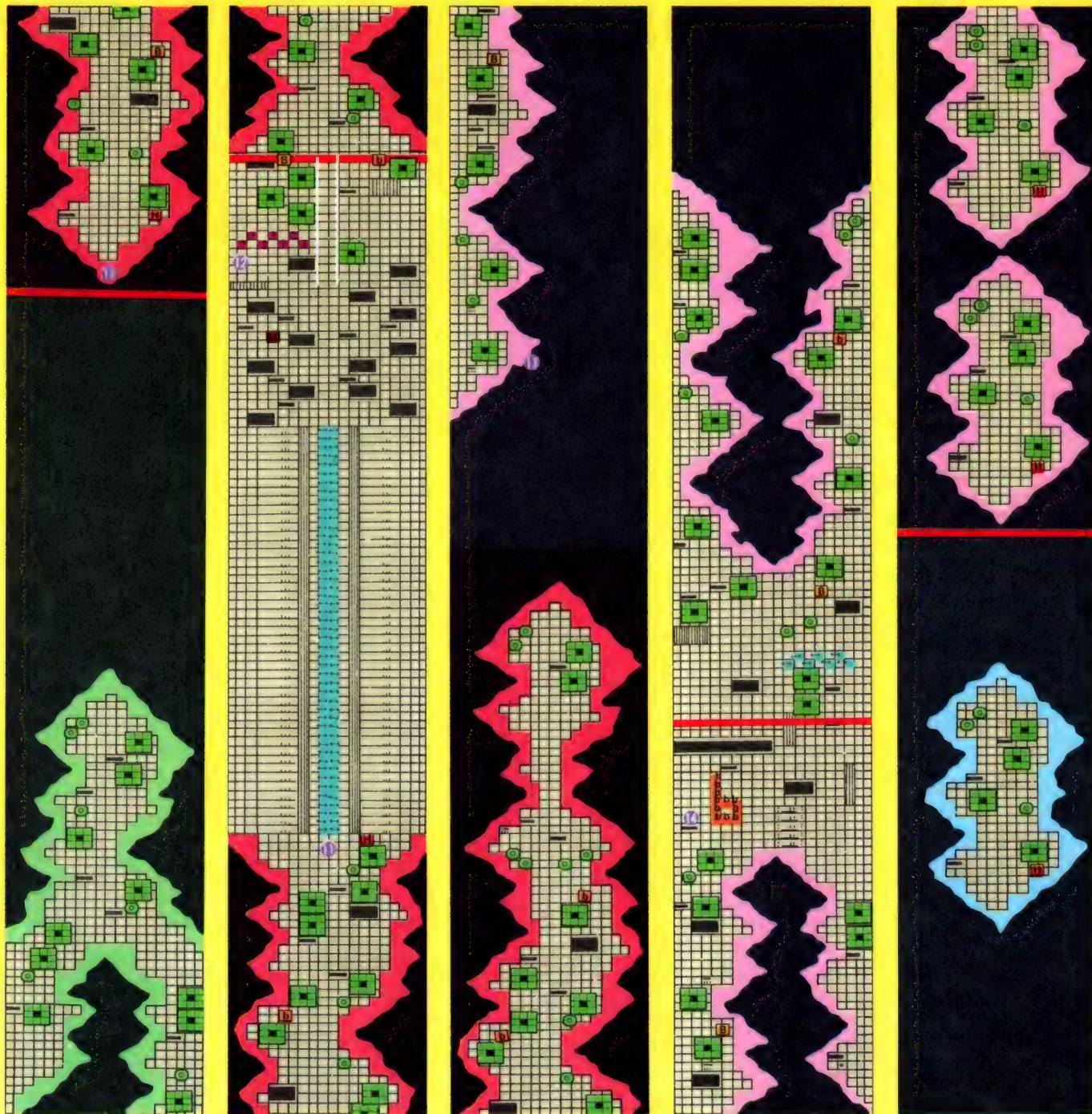
がねらえるからだ。もう一度3機増やせれば、1機無駄にしても2機分得をしたことになる。

⑥ここの地形もよくみると最初の島の応用なんだ。これはタテに2つに切って左右を逆にしたものだ。さすがにここにはヒドンは出なかったけど。

⑦Bマークがたくさんあるからといって、喜ばないように。これも全部やっつけないと減点されてしまうのだから。

⑧ゴードスの宇宙ステーション・ゾーンに突入！ ここにはヒドンもジムダもないので、ひたすら空中キャラクターをやっつけるのみ。ただし、ボーナスターゲットだけは逃さないように。

⑨2度目のマジッカ。ただし、すぐ上に赤ラインがあるので、このマジッカが画面に出た直後ぐらいにやられると、先のゾーンに進められてしまう。最初のマジッカのような自爆ワザはもちろん使えない。また、画面上にメーウスなどの強力なキャラクターが出ているときには、マジッカが出るまえに一度やられて、もう一度おちついてやりなおしたほうがいいかもしれない。ただしこれは、確実に2枚以上出す自信のある人にだけ、おすすめできる方法だけだね。とにかくこのへんは空中キャラクターも強力なヤツが出てくるので、十分注意しながらケラをねらわなければならない。



⑩地形が緑から赤に変わったら、ジムダステギはもうすぐ。心の準備をしておこう。

⑪ここのジムダステギは全部で96個ある。つまり1列に48個ずつ。片側だけを全部破壊できれば、8万点のボーナスが4回入るので、なんとここだけで32万点もかせげてしまう。ただし、この間スタービームはすべてジムダに吸収されてしまうので、強力な空中キャラクターがいる場合はあきらめたほうがいいかも。とりあえずジムダの列からはなれて敵をやっつけることだ。8万点とファイナル・スター1機、どっちが得かはキミ自身が判断することだけだね。

⑫3回目のマジッカ。2度目と同じように赤ラインが

すぐ上にあるので注意しよう。本当はこのへんで何機が増やしておけると、あとがずいぶん楽になるんだけどね。もちろん空中キャラは厳しくなるいっぽうなので、十分注意しよう。

⑬このあたりは⑥の応用で、タテに半分に切って左右を逆にした地形を、左側だけ使っているようだ。容量の小さいファミコンで、これだけ長いマップを押しこむためには、こういう地道な努力が必要みたいだ。こういうところがプログラマーの腕のみせどころなんだよね、たぶん。

⑭今度はbのかたまり。もちろん全部破壊しなければ減点になってしまうのだ。



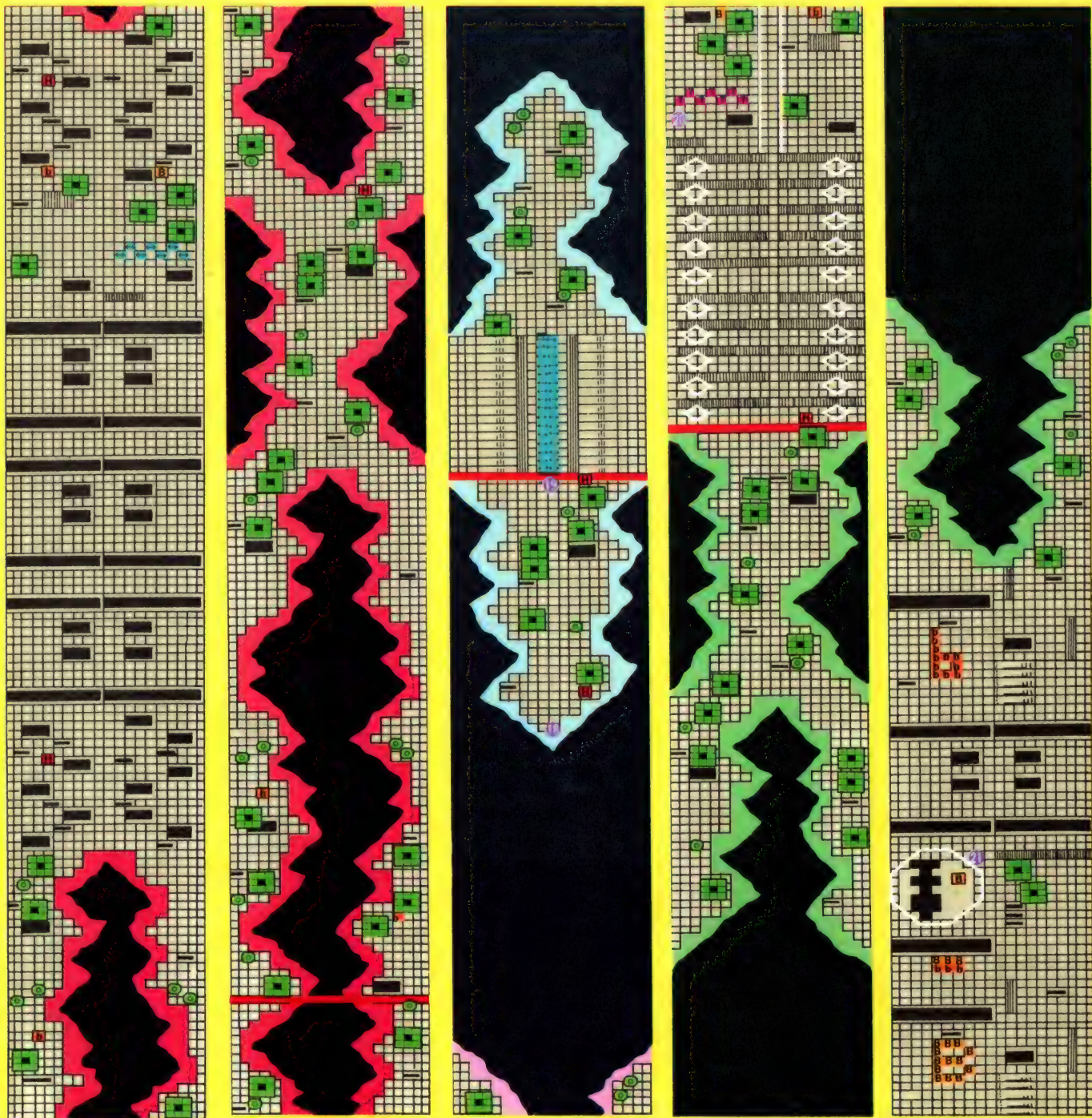
⑮さあ、いよいよゴードスのピンク砂漠に到着。100万点の隠れキャラクターはいったいどこなんだ……。まあまあ、そうあわてないで。

⑯ここ、3番目の砂漠。ほら右側にあのマークがあるでしょう。この右側のところ、地上絵のBマークがあった場所に、夢の100万点キャラクターが埋まっているんだ。早く出して／ 早くしないと通りすぎちゃうよ。すぐ上には赤ラインがせまっているんだから、失敗したら死んでもとりかえしがつかないぞ。出しても破壊しなければ100万点にはならないんだから、とにかく急いでね。

ところで97ページの⑨オブゼスマわしテクだけ

ど、あのテクニクを使って、このキャラクターだけをねらい撃ちするということもできるんだ。オブゼスをまわしながら、じっとガマンでゴードス大陸を10周して、10回このキャラクターをやっつければ、なんと1,000万点のハイスコアがでてしまう。ただし3時間ぐらいかかるけどね。もちろん全然楽しくはないけれど、どーしても1,000万点という人はやってみては……。

⑰このあたりまで来ると、エリアもかなり進んでいるはずだから、このビゴーラの3連続八の字コーナーも、スゴイ顔の不気味なキャラクターに変身していることだろう。



⑱さあゴードス大陸もいよいよ終わりが近づいてきた。

地面が赤から水色になると、最後の山場。短いジムダステギが現われる。準備はいいかな。

⑲出た / 最後の山場。このジムダステギは、⑪の3分の1の長さ。だから片側16個しかない。つまり、どんなにがんばっても8万点ボーナスは1回だけ。でもやっぱりがんばろう。

⑳最後のマジッカ。といってもゴードス大陸が終わるだけで、ゲームはまだまだつづく。だからもちろんケラをたくさん出して、ファイナル・スターを増やさなければならない。ところでこのマジッカは1回目のマジッカと同じように自爆ワザが使えるので、

チャンスがあればやってみよう。

㉑ついにゴードス大陸のいちばん奥、ナゾの地上絵の登場だ。といっても、ゴードスの秘密はもう知っているわけで、残念ながら知ってしまうと、それほど感動のない場所になっちゃうんだよね。

お疲れさま / これでゴードス大陸一周の旅は終わり。このあと、また最初にもどって以後そのくりかえしになる。もちろんここまで来ても、エリアはまだ半分前後のはず。がんばってもう1～2周しようね。ちなみにオメガエリアのつぎは、インフィニティーというエリアが永遠につづいていくので、ゲームオーバーにならなければズーッと遊べるよ /



かじ坊のファミコン情報

専用ジョイスティック採点簿2

ファミリーキング

●タイプI 3,980円、II 3,800円 ●スピタル産業

いかにもジョイスティックらしいスタイルで安心できる。①、②ボタンはグリップのトップと台の上に分かれている。グリップのトップにあるボタンは位置を変えられるので、自分の好きなポジションを選ぶことができる。

タイプIとタイプIIがあって、Iのコ



採点簿

使いやすさ	★★
デザイン	★★★★☆
ねだんと満足度	★★

はっきりいって使いづらいジョイスティックだ。安定性は悪いし、ボタンの位置もよくない。もっと幅を広くして、①、②ボタンを台の上の右側に移してほしい。これならファミコン付属のコントローラーのほうがまだましと感じてしまう。

★は20点 ☆は10点

ネクタにIIをつなげば、2人で同時にあそぶことができる。

しかし、それにしても使いづらい。最初に発売したためだろうか。

ジョイスティック7

●3,500円 ●ホリ電機

スイッチ、コネクター作りのベテラン、ホリ電機がだしたジョイスティックがこれ。開発を任天堂と共同で行ない、発売直前までは任天堂からだす予定だったとだけあって、デザインや色はファミコン本体とよくマッチする。



ハドソンのジョイスティック

●3,500円●ハドソン

ハドソンが『スターフォース』用に開発したというジョイスティックがこれ。(といってもほかのジョイスティックが使えるソフトには、もちろん使える) シンプルなデザインのジョイスティックだ。

このジョイスティックの特徴は、タマを発射するボタンが3カ所あること。台の右側の①、②ボタンのほかに、グリッ



採点簿

使いやすさ ★★★★★

デザイン ★★★★★

ねだんと満足度 ★★★★★

シンプルにまとまったジョイスティック。使いごちもまあまあだ。しかし、同じくらいの価格のほかのものくらべると、特別な機能があるわけではなく、なんとなく割高な感じがする。ひとくふうするか、もう少し安くするかしてほしかった。

★は20点 ☆は10点

プのてっぺんにもうひとつついている。だから、片手だけでもプレイできるし、両手を使って3つのボタンを押しまくることもできる。小さなわりに安定感があるし、ボタンも押しやすい場所にあり、使いごちはよい。I プレイヤー専門なのでII プレイヤーは使えない。

採点簿

使いやすさ ★★★★★

デザイン ★★★★★

ねだんと満足度 ★★★★★

このねだんで、これだけのものが手に入れば、まず文句なし、サイズが大きく、安定性はバツグン。これ1台で2台分の役割をはたしてくれるのだが、かなりお買得といえる。難をいえば、ほかのスティック同様なめに入りにくいことぐらいだ。

★は20点 ☆は10点

ほかにはない機能として、コントローラーI、IIの切換えスイッチがついていて、1台で2人がプレイすることができること、ジョイスティックが4方向、8方向に切換えられることの2点がある。2人で交互にプレイするのに、1台買えばすむのはありがたい。(といっても、2人同時にプレイすることはもちろんできない。どうしても2人同時に使うときは、1人はファミコン付属のコントローラーを使う) 方向切換えは、ソフトがななめ方向のレバー操作に対応しているかどうかで使い分ける。安定感はバツグン。

スパルタンXTM



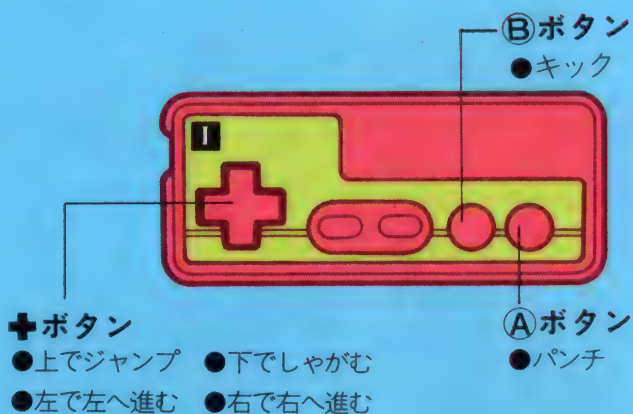
ゲームセンターで暴れま
くったスパルタンX。
これもついに
ファミコン版で登場！
棒術使い、怪力男、妖術使い……
エーイ！ 鍛えぬいた
ワザで完全打倒だ！！
シルビアよ、待っている！



あそび方

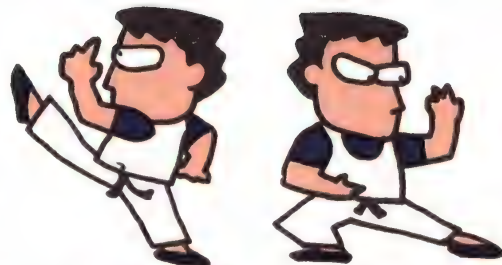
キミは主人公のトーマスとなり、謎の組織「X」の館にと
らわれたシルビアを助けだすのが目的。しかし、シルビア
のいる最上階に行くまで、さまざまな敵がキミのゆくてを
はばんでくる。そこで、キミはカンフーのワザを駆使し、
まずは1階から挑戦。ナイフ投げやつかみ男を倒し、最後
に1階のボスである棒術使いを倒す。これで1階はクリア。
同様に、2、3、4、5階と、つぎつぎに登場する敵キャ
ラクターをやっつけ、最後にその階のボスを倒していくの
だ。ただし、キミのエネルギーゲージがゼロになるとダ
メ。得点は、倒した敵のポイント、残りタイム、そして残
りのエネルギーが加算されるシステムになっている。

コントローラーの使い方



基本ワザを

マスターせよ!



Xの館にいる敵のキャラクターは総勢12。
それぞれの敵が違った動きをするのはあたりまえ。

そこで、まずは下の6つのわざを
すばやくだせるようにマスターするのだ。

あとは敵によって、もっとも効果的なワザを炸裂させろ!!

■パンチ



✦ボタンはそのまま、④ボタンを押す。

たいていの敵はキックより（ジャンプキックはのぞく）パンチで倒したほうが点が高いので、間合いを完全にマスターしておこう。

■ロー・パンチ



✦ボタンを下に押して、④ボタンを押す。

これはまず、妖術使いにたいしてかかせないワザだ。ほかには、棒術使い、トムトム、快力男と闘うときに効果的なワザ。

■ジャンプ・パンチ



✦ボタンを上を押して、④ボタンを押す。

これはクス玉を破壊するときにならずだすワザだ。ほかには、竜の玉、蛇壺、毒蛾にもときどき必要となるのでマスターしよう。

■キック



✦ボタンはそのまま、⑤ボタンを押す。

パンチより点は低いが、きまるとうれい。竜の玉、蛇壺、毒蛾など、高さを考えてタイミングよくだせるようにしよう。

■ロー・キック



✦ボタンを下に押して、⑤ボタンを押す。

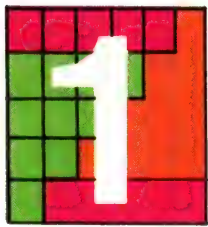
トムトムに有効なワザだ。棒術使い、妖術使い、ナイフ投げにも効果的。すぐに立ち上げられるように、✦ボタンの操作の練習をつもう。

■ジャンプ・キック



✦ボタンを上を押して、⑤ボタンを押す。

これは、妖術使いをのぞき、すべての階のボスと闘うときに有効なワザだ。このワザを自在にだせることが、ハイスコアへの道だ。



階

修業道場のつもりで、 ワザを完全マスターせよ

1階は、ボスをのぞけば、つかみ男とナイフ投げしか出てこないの、いちばんやさしい階だ。ここで苦しむようでは、先が思いやられるゾ。そのうえ、この2つの敵はこの先ずっと出てくるんだから、無傷で倒せるまで練習しよう。そして、基本ワザの6種をすべて自在にだせるように練習するのだ。

難易度①



つかみ男

とくべつのワザは持っていないが、とにかくこのつかみ男は暑苦しいのだ。まず、つかまれたら、そくぎに+ボタンの上下左右にガチャガチャと押しまくり、相手を振りはらうのだ。もちろんつかまれるまえにパンチで倒して200点かせぐのが(キックは100点)ベストということ。

また、つかみ男がピタッと並んで出てきたときは、タイミングをみてパンチ、キック、ジャンプ・キックなどでまとめて倒してしま

まとめて倒して、倍々の点をかせぎ、
連続12人倒しで^秘特別ボーナス点をねらえ

いたい。写真①のように2人まとめて倒すと、2人目の点は通常の倍の400点が入り、200プラス400で合計600点も入るのだ。写真②のように3人まとめれば、なんと合計で1,400点も入るのだ。

つぎは、^秘特別ボーナス点をかせごう。つかみ男だけを11人連続して倒し、そして12人目にジャンプ・キックをきめると、なんとそこで5,000点も入るのだ。ただし、途中でほかの敵を倒すと、そこからまた12人目ということになる。

いきなり
気色悪い
つかみ男



ナイフ投げ

ナイフをかわし急接近
あとはパンチ、キックでKO！

ナイフ投げが出てきたら、まず落ち着いてまわりのつかみ男を倒すのだ。そして、投げたナイフをよくみて、ジャンプ、しゃがみでよけ、すかさずナイフ投げに接近し、パンチ、キックをだすのだ。一度接近したら逆の方向からつか

かみ男が出てきても、無視して、とにかくナイフ投げを倒すことに専念したほうがいい。最後に、1階で先へ進まないでわざとウロウロし、2人のナイフ投げにはさまれたときの練習をすることも忘れずに。



棒術使い

敵のフトコロに入れば怖くはない
あとは、キック攻撃で倒せ！！

1階のボスはこの棒術使い。こん棒を振りまわすので、この棒をよくみて接近しなければならない。トーマスのリーチより、こん棒のほうが長いわけだから、注意するのだ。しかし、棒術使いにピッタリとひっついていれば、敵の攻撃はぜんぜん受けないことになる。

まずは写真①のようにタイミングよくジャンプ・キックをきめながら、棒術使いのフトコロに入ろう。そのあとは、写真②のように \oplus ボタンを左に入れたまま、キック、パンチの連続で攻撃する。すると、こちらはダメージをうけないまま、相手を倒すことができるのだ(写真③)。

棒術使いを倒したら、すぐに2

階へ進むのもいいが、ハイスコアをめざす人なら、もうひとガンバリしよう。

それには、まず棒術使いを倒したら、すぐにまたスタート地点のところに向かって逆もどりする。

そして、スタート地点に着いたら、また左へ進み、そしてクリアする。つまり1往復分だけよい行動をとるのだ。こうすると1階だけで、うまくいくと65,000点入ることになる。





階

上から落ちてくるものへの対処がポイント

2階は、天井から竜の玉、蛇壺が落ちてくる。これを頭にくらうようではダメなのだ。ボスのブーメラン投げは、なん

といっても飛び道具を使う。キミとしては、ダメージはほとんどなして、こいつに挑戦したいものだ。

難易度③

クス玉

できるかぎり破壊して点をかせよう!!
逃げるときは45度がベスト

クス玉は下に落ちてこないからといって、安心してはいけません。写真①のように、ジャンプ・キック、ジャンプ・パンチをきめれば1,000点も入るのだから、後ろにもどりながらも破壊して、点をかせいでおこう。

しかし、下から蛇が来そうなどきなどは、見すごしたほうがいい。蛇にかまれないように跳んでよけそして、クス玉が破裂して飛んで



くる玉の射程距離の外に逃げるようにするのだ。

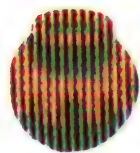
クス玉は上から落ち、空中に浮きはじめてから、約4秒で破裂す



る。破裂した玉は写真②のように飛んでくる。もし、間に合わないと判断したら、クス玉から45度の位置に逃げるようにしよう。



蛇壺



この蛇壺は下に落ちるまでに、破壊する(写真①)のがベストだ。なに

しろ、下に落ちてしまってから出てくる蛇ほど、この階でやっかいなものはないからだ。動きは速いし、かまれたらかなりのダメージをうけることになる。3回かまれ

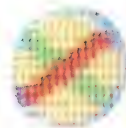
下に落ちるまでにかならず破壊しろ!
さもないとごわい蛇が...

たら、それで死んでしまう。そこで、蛇が向かってきたときは、こちらにも蛇のいる方向に向かって行き、タイミングよく跳んでよけるしかないのだ(写真②)。しかし、壺が落ちた瞬間に跳ぶ場合は、あまり早く跳んではいけない。なぜなら、よけて跳んだ方向に蛇が向かってくることもあるからだ。





竜に変身したあとをねらい キック1発で2000点!



竜の玉が落ちてきたときには、蛇壺と違い、落ちて竜に変わってから攻撃したほうがよい。なぜなら、竜の玉を破壊したときより、竜を倒したときのほうが点が高いからだ(竜を倒せば2,000点)。

竜の倒しかたは、竜に変身した直後か、火を吹いたあと消えるまでの間にキックを入れるのがベスト(写真①)。火を吹いている間は、いくらキックで攻撃しても、相手



にダメージを与えることはできないし、また、パンチだとなかなか倒すことができない。そして、竜の火はしゃがんでよけていれば、



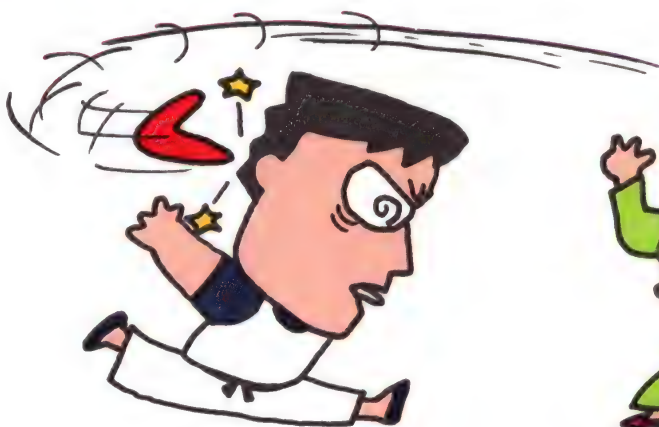
(写真②)、まったくダメージをうけないですむ。ただし、立った状態で竜と重なっている場合は、火のダメージをうけるので要注意。

ブーメラン使い

敵にピッタリ密着しろ! そうすればダメージはゼロ

2階のボスはブーメラン使い。なんといっても飛び道具であるブーメランを、上に下にと、それも2つも投げってくるから困ったものだ。

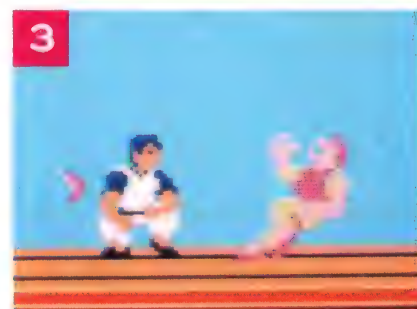
まずは、ブーメラン使いが画面の右はしに少しでもみえたら、いったん左に逆もどりして、後ろから来るつかみ男などをかたづけてしまうのだ。そして、後ろからの攻撃がとぎれたところで、すかさず前に進み、ブーメラン使いの投げるブーメランを、ジャンプ、しゃがみでうまくよける(写真①)。



そして、すかさずブーメラン使いに接近し、ピタッとひっついてしまうのだ(写真②)。こうすれば、もどってくるブーメランに当たっ



ても、ダメージをうけないからだ。そこで、安心して、キックやパンチの連続攻撃をだせば、写真③のように相手はおだぶつ。





3階

トムトムさえうまく倒せば楽勝、楽勝!

3階でもっともやっかいな敵はトムトム。こいつは、2階でも少し出てきたけれど、この3階ではゾロゾロ出てくるから、かならずこいつへの攻撃方法はマスターしなければならない。

また、ナイフ投げも2人同時に出てき

て、はさまれる場合が多くなるので要注意だ。(1階の“ナイフ投げ”のところで書いたように、1階での練習がここで役にたつのだ)そして、3階のボスは怪力男。相手のパターン攻撃をみぬけば、楽な相手の1人といえる。

難易度②



しゃがみつづけるな! 敵の空中回転が
キミを突然おそうぞ

トムトムは、なにしろ背が低いわけだから、しゃがんでロー・キック、ロー・パンチで倒すしかない(写真①)。だから、こいつが出てきたら、すぐにしゃがむのだ。また、つかみ男と同じように、間をあげずにならんで出てきたときは、写真②のように、まとめて倒

すのがよい。こうすれば点は倍々に増えて、加算されるのだ。

しかし、トムトムはこれぐらいの攻撃方法ですむようなやつじゃない。トーマスが早くからしゃがんだままの状態でいると、写真③のように、今度は空中回転で攻撃してくるのだ。だから、ず

っとしゃがんだままではいるのは危険。あくまでもトムトムが出てくるのを待って、しゃがむようにしよう。しかし、それでも空中回転攻撃をしかけてきたら、トムトムがちょうどトーマスの頭上にきたときに、**+**ボタンをニュートラルな状態にもどして立ち上がるか、写真④のように上に跳び上がって相手を倒すのだ。これで、200点または400点入る。

最後に、蛇と同じように、トムトムも跳び越えて逃げる事ができるので、状況によってはこのワザをだすのもよいだろう(写真⑤)。



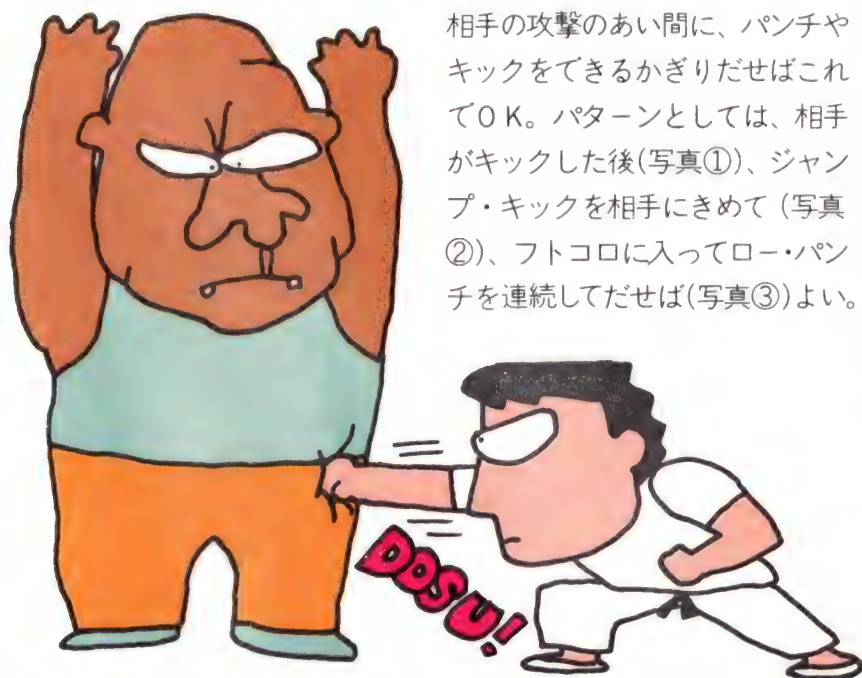


パターンをみぬいて

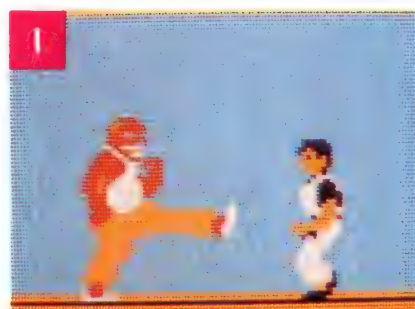
ロー・パンチの連続攻撃でKOだ!!

力だけが自慢の男、こいつが3階のボス、怪力男だ。動きはたしかにぶいのだが、とにかく腕も足も長いので、無用心には近づけない。

しかし、こいつは基本的にパン



チ、キック、パンチと順番に攻撃をしかけてくる。だからトーマスは、相手がパンチをだしているときはしゃがみ、キックしているときはジャンプするといったように、とにかく相手の動きに合わせて順番によければいいのだ。そして、相手の攻撃のあい間に、パンチやキックをできるかぎりだせばこれでOK。パターンとしては、相手がキックした後(写真①)、ジャンプ・キックを相手にきめて(写真②)、フトコロに入ってロー・パンチを連続してだせば(写真③)よい。



バグバグ情報①

『スリランタンX』にもバグ発見!! まずは写真を見てくれ。消えた階段をトーマスが登っているところだ。これは1階でボスを倒したあと、画面の左はしギリギリのところにずっといて、タイムがゼロになると同時に左へ進んだときに起こるバグ。トーマスは一度死に、それからよみがえって、消えた階段を登るという幻のバグなのだ。まあ、30回に1回ぐらいしか成功しないだろうね。

オート!! 階段がどこにもない



4階

妖術使いにはフルパワーで対戦しろ!!

5つの階があるなかで、もっともむずかしい階がこの4階。なにしろ、この階のボス、妖術使いはとにかくてごわい相手なのだ。こいつがだす火の玉の攻撃力もなかなかスゴイし、この火の玉が蛇、竜……さらには分身にまで化けてしまうか

らもうたいへん。この階のほかの敵は、毒蛾が新たに加わっただけ。毒蛾なんかにエネルギーを奪われてはダメだ。エネルギーがフルの状態、妖術使いと対戦できないようじゃ、勝ち目はうすいとい

難易度⑤



5度やられると死んでしまうぞ!

そこで、出てくるパターンを把握してうまくクリアしろ

出てくる毒蛾すべてを殺そうとするとタイヘン。よけるものはよけるほうがよいのだ。さもないと、ちょっとした失敗で、トーマスは毒蛾の大群の中に沈んでしまうからだ。1面目のパターンとしては、前から向かってくる蛾の1、

2匹目はしゃがんでよけて、3匹目はパンチ攻撃、4匹目はしゃがんでよけて、5匹目はパンチ攻撃、6匹目はジャンプでよけて、7匹目はしゃがんでよける。これでクリアだ。とにかくパターンを知ることがいちばんだ。



火の玉の飛ぶ方向に注意しろ!!

あとはすばやく接近し、腹をねらってロー・パンチ

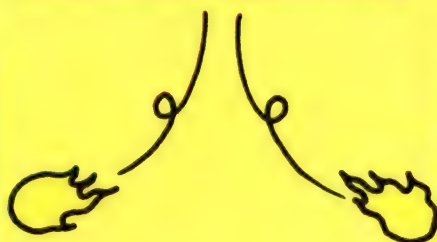
いよいよ、最強の妖術使いとの対戦だ。まずは、こいつが投げる火の玉の変身パターンを研究しよう。右ページのカコミの中を見てくれ。写真①と②は、火の玉が水平に飛んできたときの変身パターン。写真③と④は、床に向かって飛んできたときの変身パターンなのだ。

そこで、まずは写真①の分身。

こいつがあらわれると、どっちのほう为本物なのかが分からなくなる。そこで、この場合は火の玉をできるかぎりかわしてねばるのだ。しばらくすると、ダミーのほうが消えるので、そこで本物にアタックすればよい。つぎは写真⑤の毒蛾。こいつは、パンチかしゃがんでよけるしかない。つぎは写真⑥の蛇。こいつは火の玉が床に落ち



●火の玉の変身パターン



たと同時に、すぐに蛇となってこちらに向かってくる。だから、火の玉が下に向かって飛んだと思ったら、すぐにジャンプしよう。もし、それが写真⑩のように竜に変身したとしても、竜は火を吹くまで少し時間があるから、ジャンプからすぐにしゃがみの状態になれば、攻撃をかわせる。

しかし、このように変身が出てくるまえに、妖術使いを倒すのがベスト。そこで、まずは火の玉をかわし（火の玉に3回当たると死ぬ）、すばやく相手に接近する。そ

して、妖術使いの弱点である腹に、連続ロー・パンチをきめるのだ。ふつうのパンチだと、写真⑪のように首がふっ飛ぶだけで、相手は死なないから、ロー・パンチしかない。そして、相手は体力が半分になると、一度消えて少し後ろにさがって、また出てくる。そのとき、すぐに火の玉を投げってくるのだ。この火の玉は大半が水平に飛んでくるから、しゃがんでさけ、それからすぐに接近して、ロー・パンチの攻撃だ。すると、写真⑫のように妖術使いはおだぶつさ。



5

階

恐れることはない! Mr.Xは意外と弱い

いよいよ最終階の5階だ。出てくる敵はつかみ男、ナイフ投げ、そしてトムトム。こいつらは、まえに紹介した攻撃で倒せばいい。ただし、出てくる数は多いし、トムトムの空中回転攻撃も多くなるので要注意だ。そして、最後に組織のリーダーである。Mr.Xの登場。こいつは、パターンさえつかめば意外と楽に倒せるので恐れる必要はない。

難易度④



相手の動きにまどわされるな!!

ひたすらパターン攻撃をくりかえせばかならずKO!!

これまでの敵と違って、Mr.Xは、こちらが相手の射程距離内に入らないかぎり、身動きひとつせず堂々と待ちかまえているし(写真①)、いざ闘うと前後に機敏に動くので、一見すると本当に最強の男のように見えるかもしれないが、こちらが攻撃のパターンをつかめば意外に楽な相手なのだ。

そのパターンとは、まずジャンプ・キックでXに近寄り(写真②)、つぎにしゃがんでロー・キックをきめる(写真③)。そして、またジャンプ・キック、またロー・キックと、このくりかえしでかならず倒せるのだ(写真④)。ただし、こちらのパターン攻撃が、うまく相手の動きにかみあわず、相手が攻撃してくるようなら、すぐにいっ

たん後ろにさがり、あらためてまたジャンプ・キックからパターン攻撃をはじめればよい。

しかし、このパターンが少しむずかしいという人は、つぎのパタ

ーンで攻撃すればだいじょうぶ。Xとの間合いに注意をはらいながら、前後し、ひたすらロー・キックだけで攻撃しつづけるのだ。この方法でもかならず倒せるはず。



2面

目に挑戦

反射神経と根気! それしかないのだ

Mr.Xを倒し、やっとシルビアを助け出すことができた。オー、なんと感動的なラストシーンだ! な〜んて、バカなことを言っているヒマはない。シルビアは少しドンクサイのか、またもやXにとらわれてしまい、また1階からスタートとして敵を倒さねばならないのだ。

2面からも出てくるキャラクターは同じだし、ゲーム内容も基本的にはかわら

ない。ただし、それぞれの敵の動きは速くなり、その数もぐっと多くなっている。だから、基本的な攻撃方法は変わらないが、とにかく反射神経と根気がものをいうようになってくる。とくに、ナイフ投げのナイフが速くなっているの、これには注意しなければならない。

さあトーマスよ! その鍛えぬいたカンフーのワザで何面までいけるか!?



バグバグ情報②

ワハハ……Xの笑い声は永遠か!?

Xのワハハハ……という笑い声は本当に腹が立つ。しかし、その声をもっと聞きたいというヘンタイの人におすすめするのがこのバグ。2階、4階をクリアしたあとにでてくる(シルビアとトーマスがでている面) 笑い声のワハハハ……のワハ

ぐらいでポーズボタンを、笑い声のたびに押せば、ふつう3回のところが6、7回も聞けるのだ。また、逆にXを倒してシルビアと抱き合っているときに流れるメロディは、ポーズボタンを一度押すと消えてしまうのだ。



かじ坊のファミコン情報 ディスクで広がれゲームワールド

ファミコンはじまって以来の一大革命が、年末に起きる。

ファミコン用フロッピーディスクの発売がそれだ。

フロッピーディスクは、これまでのカートリッジゲームの
限界をつき破り、はるかかなたのゲームワールドへ
僕らを連れていってくれるだろう。

ショーゲキのフロッピーディ スク発売！

いままでのファミコンの世界を根本的に
変えてしまいそうなのが、今年11月末
に発売が予定されているファミコン用フ
ロッピーディスクだ。

このディスクは、クイックディスクと
呼ばれていた3インチディスクを、ファ
ミコン用に改造した特別版のディスクで、
1枚に120キロバイトのデータが書きこ
めるようになっている。予定では、フロ
ッピーディスク装置とファミコン本体の
スロットにさしこむ32キロバイトのRAM
カートリッジ、それにフロッピーがつい
て、15,000円ぐらいになりそう。

フロッピーがついたファミコンは、も
はやいままでのファミコンじゃない。ゲ
ームセンターのマシンよりもはるかに高
度なゲームが楽しめるスーパーマシンに
なることうけあいだ。



未体験ゲームワールドが キミを待っている！

フロッピーの出現で、いちばん変わる
のはゲームの質だ。これまでカートリッ
ジ版ゲームの限界は、カートリッジ自体
に書きこめるプログラムやデータ量がか
ぎられていたことにあった。だからロー
ドランナーなんかも、パソコン用のやつ
より面数が少なかったんだ。フロッピー



がつけば、パソコン版と同じ 150 面も可能、あとはソフトを作る側にヤル気があるかどうかの問題になってくる。

ロードランナーなんかの面数がふえることもウレシイが、それ以上にウレシイのが、これまでファミコンでは不可能だったアドベンチャーゲームやウォーゲーム、それにロールプレイングゲームといったストーリー性の強いゲームが、ファミコンでも可能になること。こうなると、ファミコンはアクションゲーム・マシンの限界を完全に超えてしまう。ファミコンを使って冒険の国やおとぎの国へと入っていくことができるんだ。早くそういうソフトがそろふことを期待したいね。

“早い、安い、おもしろい”の 新作ソフト自動販売機作戦

もうひとつ画期的な事件が今年から来年にかけて、ファミコンの世界に起こる。それがソフトの自動販売機だ。

これは、フロッピーディスクに新しいゲームを書きこんでくれる機械だ。新しいフロッピーか、いらなくなったフロッピーを持って行って、書換料をはらえば書きこんでくれる。なにも書いてないカラのフロッピーの値段が、500円から1,000円くらい、書換料が100円から500円くらいというから、最高でも1,500円くらいでピカピカの新作ソフトが買える計算だ。

古いゲームを消していいというのなら、500円以下で手に入ることになる。これで「品切れ。入荷待ち」なんてことはもうなくなるし、フロッピー版ゲームだから、高度なゲームが期待できるわけだ。まさに「早い、安い、おもしろい」の自動販売機といえる。

自動販売機は、全国の大型おもちゃ屋さんなどに来年1月ごろから置かれはじめる。8月までには、1万台が置かれる計画という。来年が待ちどおしいな。



めざせ! 200面完全征服!!

フラッピー

パソコン版の『フラッピー』が、
ファミコン版で登場。

240面という圧倒的な

ボリュームがキミに挑戦!!

必殺テクを公開して
超難解画面を突破する

実戦マニュアルだ!!



あそび方

われらがフラッピー君をあやつって、迷路の中のブルーストーンをブルーエリアまで運んであげるのが、このゲームの目的。もちろんそのためには、頭を使ってブラウンストーンを動かし、道をあけてやらなければならない。また、キミのジャマをしてくるにつつきエビーラやユニコーンを退治したり、うまく利用したりするのも、キミの腕にかかっている。武器のキノコは数がかぎられているから、ムダなく使おう。なんにも考えずにブルーストーンを動かしてしまうと、にっちもさっちもいなくなってしまう。エビーラやユニコーンをむやみに殺しまくると、場合によっては自分の首をしめることになるのだ。

コントローラーの使い方

②ボタン

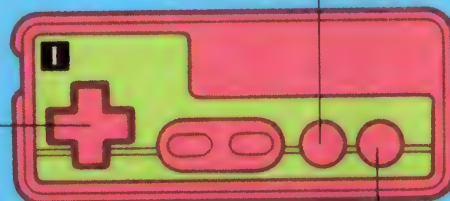
●キノコ誘導のときに押す

①ボタン

●フラッピーの動き
キノコの誘導

③ボタン

●キノコを投げる



これだけは知っておこう!

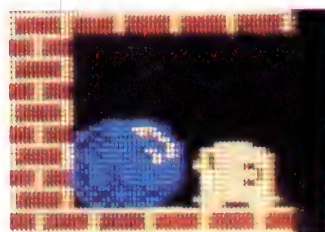
基礎テクニックがしっかりしてなくちゃ、
240面完全征服なんて、夢のまた夢。そこで、キャラクターの紹介をかねて、
最低限知っていてほしい基本ワザをまとめた。しっかり読もう。



●フラッピー

このゲームの主人公だ。今日も元気にブルーストーンをブルーエリアに運んでいる。

でも、フラッピーはけっこうひ弱で、エビーラやユニコーンに触れられるだけでやられちゃう。



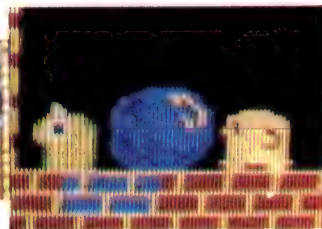
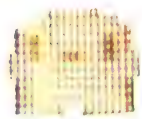
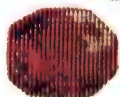
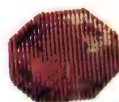
●ブルーストーン

ブルーストーンだ。どんなに乱暴にあつかっても割れることはない。ちなみに、写真のような状態にしたらアウト。石を引っぱったり持ち上げることはできないからだ。



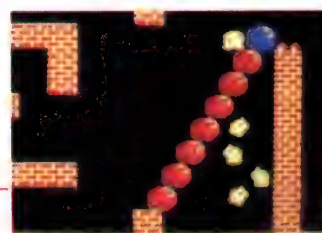
●キノコ

エビーラやユニコーンを眠らせてしまう力を持った重要な武器だ。ぶつけるコツは、敵をフラッピーとタテかヨコに一直線の状態になるようにしてキノコを投げること。



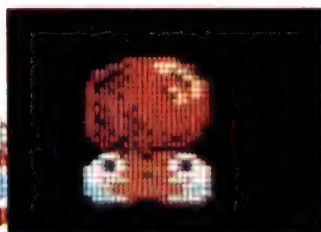
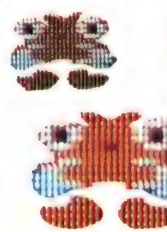
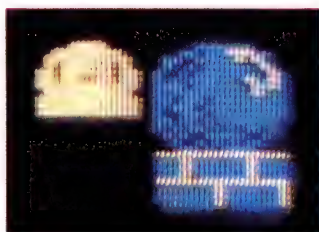
●ユニコーン

こいつがユニコーン。エビーラと違って、こいつは左右にしか動けない。でも、横方向に押しつぶすことはできないから、写真のような状態になったらアウト。気をつけよう。



●ブラウストーン

フラッピーの世界の引力はぼくらの世界と少し違って、ナナメに積み上げてもらって倒れることはない。ブラウストーンは割れやすいので注意が必要。



●ブルーエリア

これがブルーエリア。ここにブルーストーンを持ってくることがゲームの目的。うまくブルーストーンをのせてあげると、フラッピー君は飛び上がって喜んでくれる。

●エビーラ

上下左右、自由に動き回りフラッピー君をおそってくる。こんなヤツは石の下じきにしておやつしてしまおう。でも、こいつがいないとクリアできない面もある。

200面クリアのための必殺テク

基礎テクをマスターしたら、つぎは必殺テク。フラッピー

には、以下のテクを知らないとできない面があるのだ。これを練習したら、右のページからいよいよ難解画面攻略法がはじまるぞ。成功を祈る!!

ストーンつぶし瞬間逃走テク

写真①②をみてもらえばわかるように、真上のストーンを割って、すばやく左右に逃げるテクニックだ。

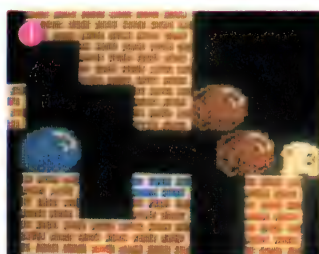
コツとしては、**+**ボタンの右上または左上を押すような感じで、チョンと上方向の**+**を押す。押したら、そのまま指をズラすように右または左を押す。タイミングとすばやいコントローラーさばきが勝負だ。このワザは必殺テクのなかではわりと基本的なもので、けっこういろんな面で使う。



空中ストーン運びのテク

同じ高さで1つ間があいたレンガの間をストーンを渡らせるテクニックだ。テク

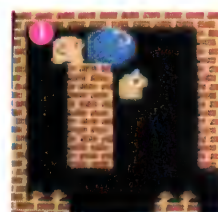
ニック自体はとても簡単で、写真①の状態にストーンを置いて、あとは左にどんどん押しまくればいい。下のほうのストーンは自然に下に落ち、上のストーンだけが左のレンガに渡るのだ。このワザを知っている人と知らない人の差は大きい。けっこう使い道のあるワザなので、ぜひ覚えておくことにしよう。



敵つぶしストーン運びのテク

これはA級テクニック。ストーンを落としてエビーラやユニコーンをつぶすとき、ストーンはちょっとの間敵の上に止まっている。そのちょっとの間にすばやく敵の横までフラッピーを移動させるのだ。そして、ストーンが敵をギュッとつぶし、下に落ちてきそうになったらストーンを押してレンガまで渡す。

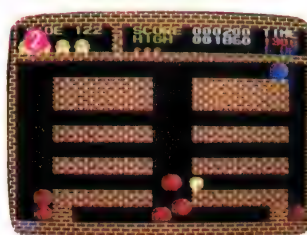
正確、かつすばやい操作が必要とされることはもちろんだが、なによりもおちついてやるのがかんじなのだ。練習をつもう。



パズルテクニック

フラッピーのもっとも重要なテクニックは、安易にストーンを動かしたり、むやみに敵を殺したりするのではなく、クリアまでのキチツとした計画をもってプレイすることだ。どのブラウンストーンをどこに置け

ばいいのか、キノコはどこで使うのがいいか、敵はほんとうに殺してしまっただいじょうぶか、などなどをしっかり判断してから行動を開始すること。新しい面がはじまったら、ストップさせてプランをたてよう。

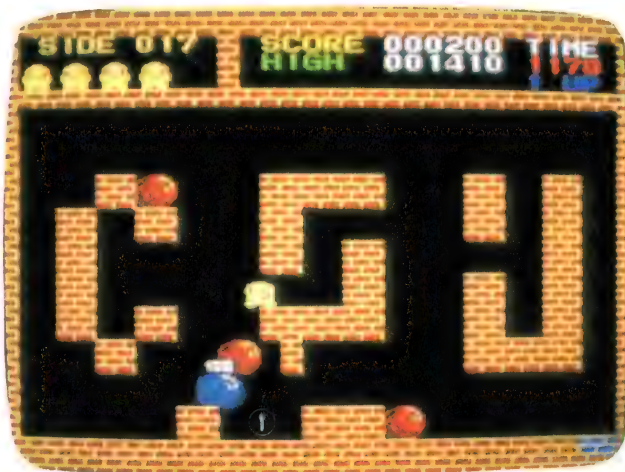
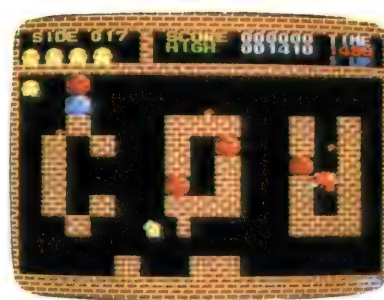


SIDE 17 初級テクニック 半ずらしワザ

この面でまず知っておかなくてはいけないのが半ずらしワザ。ストーンの幅の半分ずつずらしながら移動していくことを利用するテクニックだ。

なぜこのテクニックが重要かというとは、ストーンの節約ができることだ。この面でいえば、写真の①地点は、一見2個のブラウンストーンを必要とするようにみえるが、写真のような状態にして、上にのっているブラウンストーンを右に落とせば、このブラウンストーンが2個分のはたらきをするようになる。言葉ではわかりにくいかもしれないけど、実際にやってみればすぐわかる。使用率の高い重要テクニックだ。

写真のような状態から落とせば、本来ブラウンストーンが2個必要なところが、1個ですむことができるようになる。



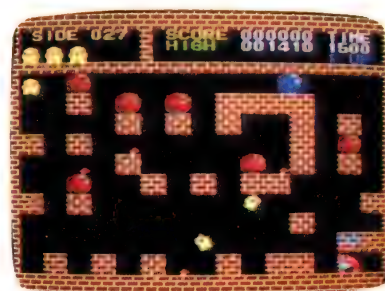
SIDE 27 初級パズル面

この面は、写真のようにすればよいということに気がつくかどうか重要なパズル面だ。答をさきにみてしまうと、「な〜んだ、簡単じゃないか」という気がするけど、はじめの画面からさっとこの最終形が思いつくかというとは、そんなことはまずない。そこで、はじめは画面とにらめっこ、あ〜でもない、こ〜でもないと思案するのがこの面のテクニックなのである。その結果、「こうすればいいんだ!」と、はたとヒザを打つことになる。

急にアイデアがヒラメク瞬間がある。そのときはその可能性にチャレンジしてみよう。いろんなテクニックがそのようにして開発されてゆくのだ。



キミははたしてこの面に隠された正解をヒラメクことができたかな? 徹底的に考えることが勝負の初級パズル面だ。





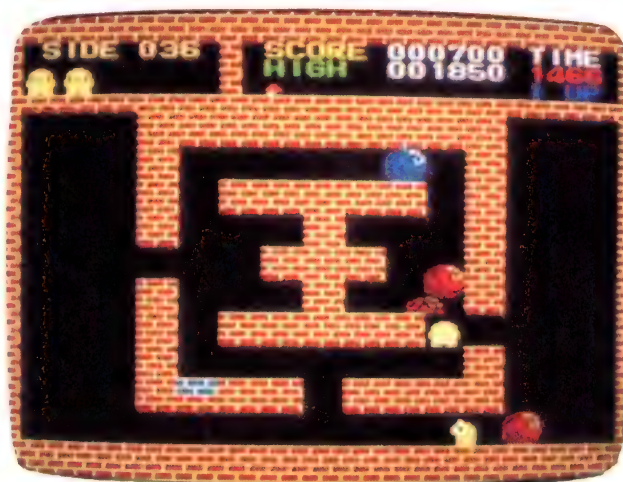
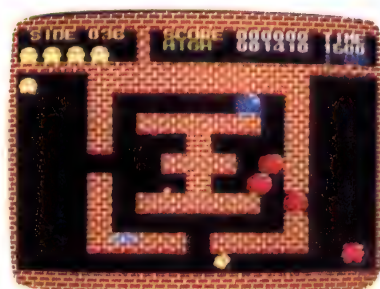
36 あのワザが使えなくちゃ解けない!

写真をみてもらえばわかるようにこの面はあのワザ、そう、“ストーンつぶし瞬間逃走テク”ができないと解けない。このワザをマスターしたキミなら、何度かチャレンジすればこの面のクリアは簡単。

この面をはじめてみたときには、“こんなのできるわけない!!”と思った。でもよく考えているうちにストーンを割って逃げるというアイデアがパツとひらめいたのだ。このときの喜びは、ほかのなにものにもかえられない、まさに『フラッピー』ならではのものだった。

このような新しいテクニックを発見する喜び、これがフラッピーの大きな魅力なのである。

割って逃げる、テクニックの練習にはもってこいの面だ。このワザをこの面で何回も練習してしつかりとマスターしておくこと。

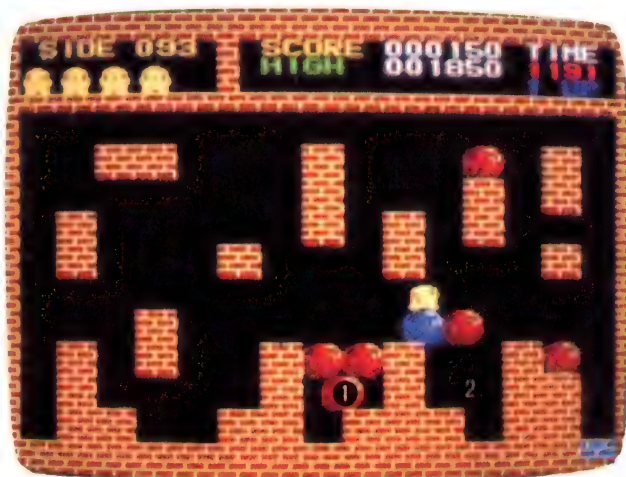


93 ストーンの使い方を間違えないように

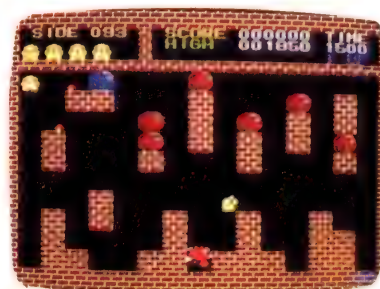
この面もパズルだ。

でも、初級パズル面と違って、この面あたりでは半ずらしワザを完璧にマスターしていることが前提になっている。

さて、この面では無駄なストーンは1個もない。すべてのストーンがなんらかの役目をもっているのである。といっても、最初のうちはすべてのストーンを使ってもまだたりないと思うだろう。正解は写真をみてもらえば一目瞭然だけど、ここまでハッキリと頭に思い浮かばなくても、「①や②の位置には半ずらしのブラウンストーンを落としたい」と、この面をみてパツと考えられるようだったら、キミの腕前もたいしたものだといえるよ。



「ウーン、ストーンがたりない、なんとか節約する方法はないものか」と悩んでしまっ面がこの93面でございます。



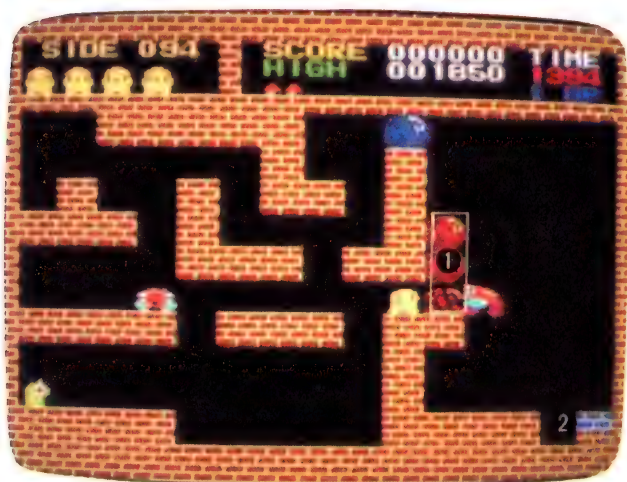


94 押しあってつぶす!!



タイミングがうまく合わ
ないでブラウンストーンだけ
が動いてしまうと、もうア
ウトだ。くれぐれも慎重に
やること。

ゲームがスタートしたら、まずキノコを集めまわろう（この面ではエビーラを簡単に殺すことができないから、これをさきにやっておかないとアツという間に殺されてしまう）。さて、この面のカナメは①の地点のブラウンストーンのうちの1個を②の地点に埋めることだ。でも、はじめの画面では、それは不可能だ。その不可能を可能にするワザが、“押しあってつぶす”ワザだ。写真のように、じゃまなエビーラは寝かせておいて、もうひとつのエビーラがブラウンストーンに接ってきたときに、タイミングよくブラウンストーンを押してブラウンストーンを割るのだ。タイミングがシビアだぞ。



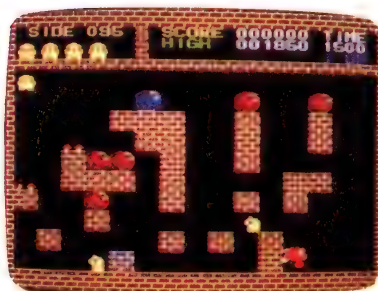
95 壊すストーンを間違えないように



この面は比較的やさしい。ここまで90面あまりをクリアしてきたキミなら、パツと解法が思い浮かぶんじゃないかな？

この面のポイントは①のブラウンストーンを割っておくこと。それと②の位置にブルーストーンを落とすとき、絶対に③の位置にユニコーンをとじこめないこと。それと④の石をこのように半ずらししておくことなどだ。理由はいまさら書かなくてもキミにはわかってるだろう。

ここまでできれば、あとは不要な石でバシバシエビーラやユニコーンをやっつけてしまえばいい。それじゃ、がんばってくれたまえ。



これぐらいの面だったら、
パツとみてすぐに解きかた
がわかるようになっていな
いと、あとで四苦八苦する
ことになるぞ!!



116

“敵つぶしストーン運び”が必要な面だ



“敵つぶしストーン運び”も、2匹の敵をつぶすようにすればこちらが移動する時間の余裕ができるので、かなり楽になる。



この面、“6502”って書いてあるけど、なんのことかわかるかな？ この数字は、キミのファミコンで使われているLSI（ICのことだよ）の名前なのだ。さて、この面は、例の必殺ワザ“敵つぶしストーン運び”をしなくてはいけない。そのワザを楽にするために、ここでは①と②の両方の場所に敵をおいてブラウンストーンを落とすようにしよう。こうすると、ブラウンストーンが敵を2匹殺すことになるので、時間に余裕がでて、やりやすくなるからだ。

この作業が終了したら、あとはブルーストーンを運ぶだけ。えっ、やりかたがよくわからない!? ウッソー!!



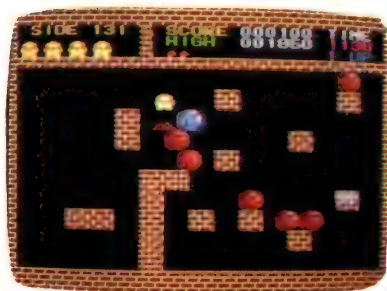
131

この面はいろいろやりかたがある



この面は最初どのようにブルーストーンを①の場所にもってくるかで少し悩みそうだけど、小さいほうの写真をみれば、だいたいの想像がつくだろう。

それと、下準備として、写真の右半分のようにブラウンストーンをセットしておくことだ。セットのやりかたはいろいろあるから、キミの好きなようにやってくれ。最後はズリズリワザだ。もうすでに知っているとは思うけど、一応説明しておく、ストーンを2段にかさねたまま上下を交互に半ずらしして行って、石を2段にかさねたまま移動するワザのことだ。ちなみにこのワザは3段がさね以上でもできることも忘れないように。



この面もいわゆるパズル面だけど、答がわかっていても、なぜかやっていて楽しい面なのだ。キミははたしてどう思うかな？

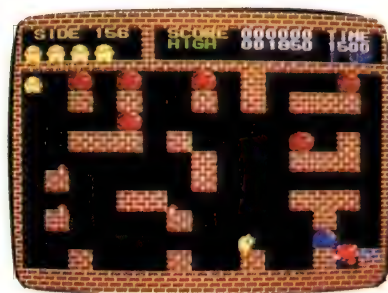
SIDE 156 急がば回れ?

ブルーエリアまであともう少しのところにブルーストーンがあるのに、一度ブルーストーンをブルーエリアから遠ざけなければならない面だ。ようするに、①の位置にブラウンストーンを埋めこみたいわけだけど、それをするために、涙ぐましい手間がかかる。

実際の手順は写真をみてもらえばわかるように、ブルーストーンを②の位置まで退避させ、いま落下中のブラウンストーンを①の位置にはめこむわけだ。

この面もやはりパズル面なわけなので、よく考えてからブラウンストーンを動かさないで、「あっ、これじゃダメだ!!」なんてことになる。慎重に。

この面は、不要なブラウンストーンが1個もない。あわてて、ブラウンストーンを割ったりしないように気をつけること。



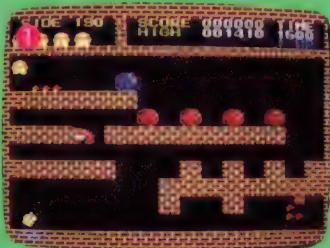
SIDE 198 半ずらしワザ大集合!!

この面、パツとみて、ブルーストーンをブルーエリアにもっていくには、画面の下辺を通すしかないということはわかる。ところが、ブラウンストーンの数不足している。そう、こういうときこそ、半ずらしワザでブラウンストーンの節約をはかるのだ。まず、①にブラウンストーンを落とし、その上にさらにもう1個ブラウンストーンを落として半ずらしワザで②にブラウンストーンを埋める。以後も同様の手順で（わかるよね）写真のようにブラウンストーンをセットしていく。じゃまな敵はセットしている途中でバシバシやっつけよう。やっついて気持ちいい面だね。

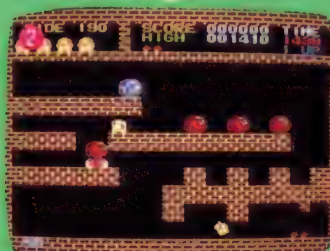


画面中央付近のレンガが半分欠けている部分がじつにいやらしい。これが欠けていなければ、クリアは簡単なのに……。

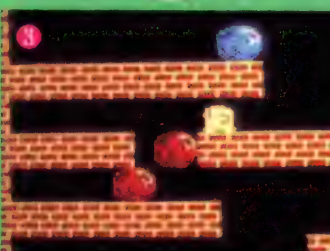




スタート画面だ、とりあえずキノコを取ろう。



エビータをキノコで眠らせてから、つぶそう。



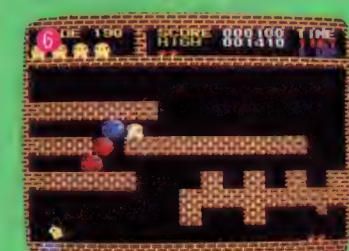
エビータをつぶしたストーンは奥に押しこんでおく。



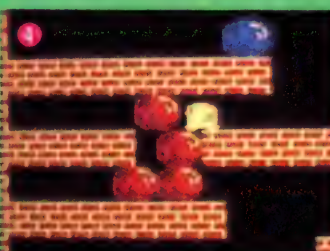
やったね!! あとはもう簡単だ。
あー、しんど!!



「ストーンつぶし瞬間逃走テク」を使う。おちついて。



準備ができた。さて、ブルーストーンをのつけて……。



ブラウストーンをこのようにセットして……。



右下のブラウストーンを2個連続して割る。

はっきりいってこの面はむずかしい。
じつはぼくもこの面には相当悩まされた。

本当のことをいうと、ぼくのフラッピーの力セットだけ不良品じゃないか（つまり、この面は間違ってるんじゃないか？）と本気で考えたほどだ。

一見、画面の右半分にレンガのくぼみが4つ、ブラウストーンが4つ、これをはめこめばいいんじゃないかと考えてしまうのだが、にくたらしいことに画面右下にレンガが半分ちょこんとでている。

こいつのおかげで、その方法ではクリアできないぞ（理由はやってみればわかるよ）。というわけで、ブルーストーンを運ぶルートは左方向からということになる。実際のくわしいやりかたは上の写真を順番にみてもらえばわかるだろうけど、ぜひその前にキミ自身の力でこの面にチャレンジしてみしてほしい。解けたときのうれしさはまたかくべつであるから。

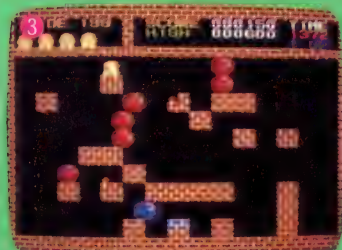
私が思うに『フラッピー』のなかでいちばん難解な面だ。



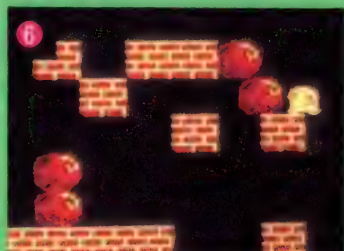
まず、左下のキノコを取っておくこと。あったりまえ。



左上のストーンを半ずらして敵を2匹いっしょにつぶす。



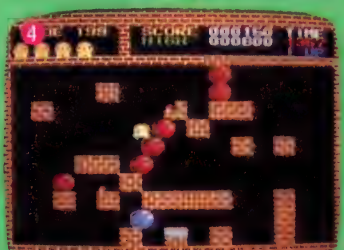
この状態にして、上のブラウンストーンを落とし……。



つづいて右上で“空中ストーン運び”の準備をして……。



2個のブラウンストーンをこの位置にセットする。



いちばん上のブラウンストーンを右に落とす。



成功!! ブラウンストーンは左のレンガに移りました。



最後の仕上げはごらんのとおり。やったね!!



この面をみてまず考えるのは、156面と同じワザが使えるのではないかと。ということだ。つまり、画面右下の空間にブルーストーンを退避させて、ブルーエリアの左のくぼみにブラウンストーンを入れることができるのではないかと。ということだ。ところがそれはうまくいかない。

そこで、つぎの手段をとるわけだが、なんとブルーエリアの左のくぼみにブラウンストーンを埋めるために、ブルーエリアの右側からつぎつぎにブラウンスト

ーンをもってくる方法しかないことがわかる。この手順が難解そのもの。安直にやると、どうしてもブラウンストーンが1個たりない。で、本当に退避する方法はうまくいかないのかと心配になってきて、ふたたび挑戦してみる……。つまり、作者にワナにまんまとひっかかってしまったのが筆者なのだった。

くわしいやりかたは写真をみていただくとして、この面はフラッピーのなかでいちばんすぐれた面だと讃美しておこう。

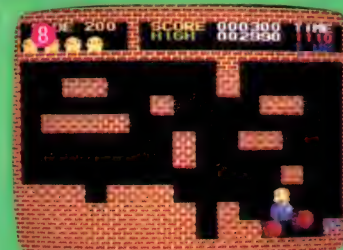
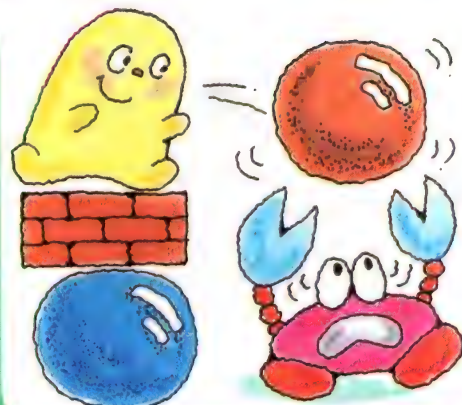
200 最後の難関。200面だ!!



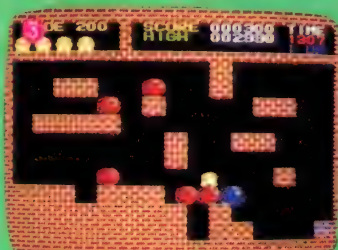
まずはエビーラをこの位置で眠らせ、つぶしてしまおう。



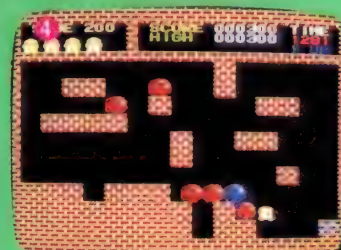
ユニコーンもキノコで眠らせてから、つぶしてしまおう。



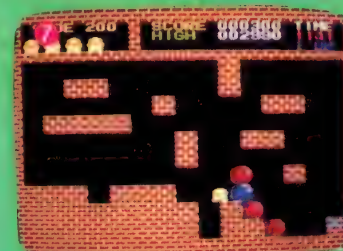
やった!! ついに200面完全征服を達成! あー疲れた。



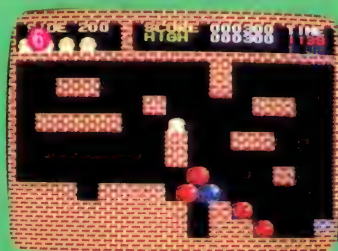
半ずらしワザを使って道を作ってしまう。これは簡単。



ブラウンストーンを左に押す。これがポイントだよ。



2個いっしょに下に落とし、半ずらしワザを使って……。



このあとはブラウンストーンをのせたまま、右にズリズリと……。



ブラウンストーンを落としたら、ブルーストーンを左に寄せる。

ついにやってきました。フラッピーの最終画面200面だ。気をゆるめずに慎重にクリアしよう。

この面クリアのポイントは、まず写真④にある。フラッピーが左に押しているブラウンストーンは、その左上にあるブルーストーンから落としたものだ。つまり、この位置より半分右にあったものなのだ。写真④のようにブラウンストーンを左に半分ずらしておかないと、この面はクリアできない。なぜかという、写

真④のフラッピーの下のとこにブラウンストーンを落とす必要があるため、こうしておかないとフラッピーの右上にボツンとひとつあるレンガがじゃまをするからなんだ。この面クリアのもうひとつのポイントは、ブルーストーンを左右に行ったり来たり(?)させる必要があることだ。くわしくは写真をみてもらえばわかると思うけれど、うっかりしやすい手順なので気をつけよう。おめでとう、これでキミはフラッピーを征服した!!

ボーナス画面で パーフェクトをとろう!

フラッピーには、5面クリアするごとにボーナスステージがついている。ボーナスステージでは、フラッピーのふつうの面とは逆にエビーラやユニコーンをやっつけることができるのだ。積もり積もったウラムをはらす絶好のチャンスだぞ。

さて、ボーナスステージでは、逃げまわるエビーラやユニコーンをやっつけるのに、壁に押しつけてつぶすという方法をとるのだ。ただし、エビーラもユニコーンも、フラッピーと同じ速さで逃げまわるので、ただ直線的に追いかけるだけではダメ。コツは、写真のようにフラッピーをナナメに動かしてエビーラたちをすみのほうに追いこむことだ。



ユニコーンは左右にしか動かないから簡単だけど、エビーラには、この方法がいちばん効率がいい。覚えておこう。

認定証をもらって 友だちに自慢しよう!!

頭と運動神経をフル回転させて、試行錯誤をくりかえしながら、1面また1面と順番にクリアしていく楽しさ。フラッピーの楽しさは、努力とひきかえに得られるのだ。

ところで、日夜フラッピーに挑戦しているキミに、メーカーのdB-SOFTからうれしいお知らせ (もう知ってるかな)。50面をクリアするごとに、なんと、カッコいいオリジナル認定証がキミのものになる。50面までクリアすればユニコーン賞、100面までクリアするとエビーラ賞、150面まででフラッピー賞、200面完全征服するとブルースター賞というわけで、それぞれクリアした証拠としてキーワードを書いて応募すれば写真のようなカードが送られてくるのだ。

本文で紹介したテクニックをマスターして、じっくりやれば、キミはかならず認定証4枚を手にすることができるはず。さあ、がんばって200面クリアをめざそう!!



右の写真は200面をクリアしたあとに表示される画面だね。キミも早くこの画面をみてね。そのとき上の4枚のカードはキミのものになる。



特大付録

PPPT1

超難解デザイン画面集
キミに何面とけるか!!






チャンピオンシップ

レッキングクルー



HOW TO PLAY

レッキングクルーは、ビルの解体屋である  をあやつり、ビルのすべての  を壊すというゲームです。しかし、ビルに住みついた 、、 などのモンスターや、意地悪おじさんの  がそれをじゃましてくるので、 や  を使ってかわしたり、 を使ってとじこめたりして、壁を壊してください。

※ここで紹介したチャンピオンシップ・レッキングクルーは、このレッキングクルーのデザインモードを使って作った超難解画面集です。まえにあげたキャラクターのほか、、、 や、両サイドにならんだ壁などを壊せる  や、壊すと上にのっているキャラクターを落とせる  などをセットしたものです。楽しんでください。(製作・ファミコンあばきの会)

1

ハイパーマリオ で壁を壊せ！



意外なテクニックを使って、まず画面上部にいるスパナゴンを、1階のドラム缶とドラム缶の間に落とそう。そして、マリオを隠れキャラのゴールデンハンマーを取ることによりハイパー化させ、2、3回壁を一度で壊す。なお、クリアするには、ブラッキーをうまく利用すること。それから、最上階の壁の壊しかたを工夫すること。

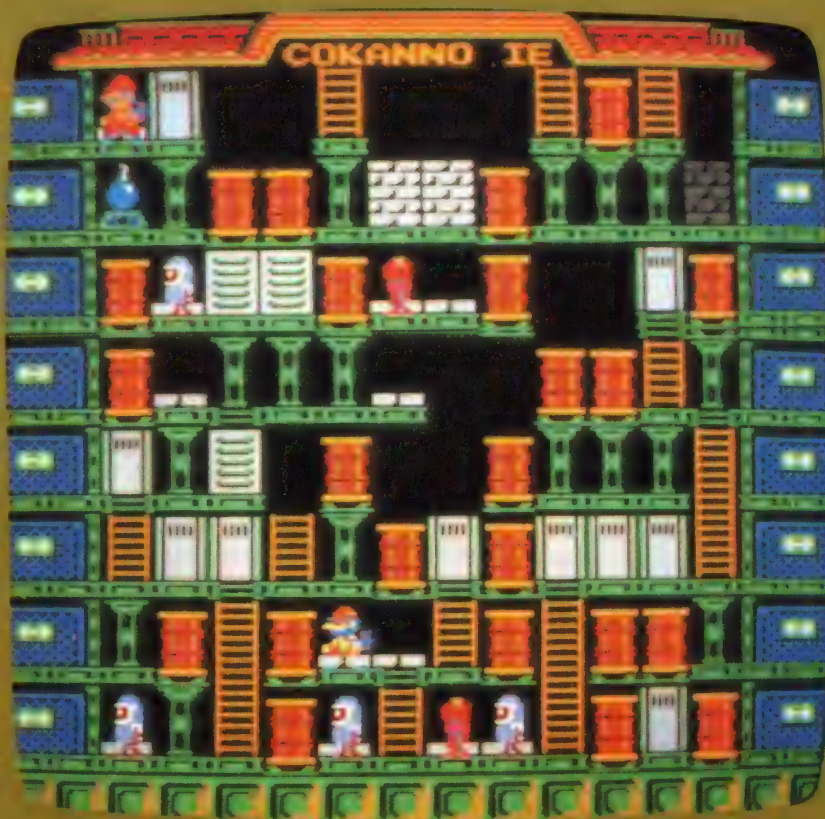


2

ドラム缶の家は 危険がいっぱい



画面をみてわかるとおり、ドラム缶がたくさんあるだろう。そう、これはドラム缶を使ったいろいろなハイクテクを利用する面なんだ。柱を壊すとドラム缶が落ちてきて、通行不能になったり、連続してドラム缶の上を歩いたり、かなりのテクが必要。しかし、基本的なワザも使えて解きやすくなっているの、ビギナー向きだ。



ヒキナー



いしわる



超難解



指の運動



隠れ
キャラ

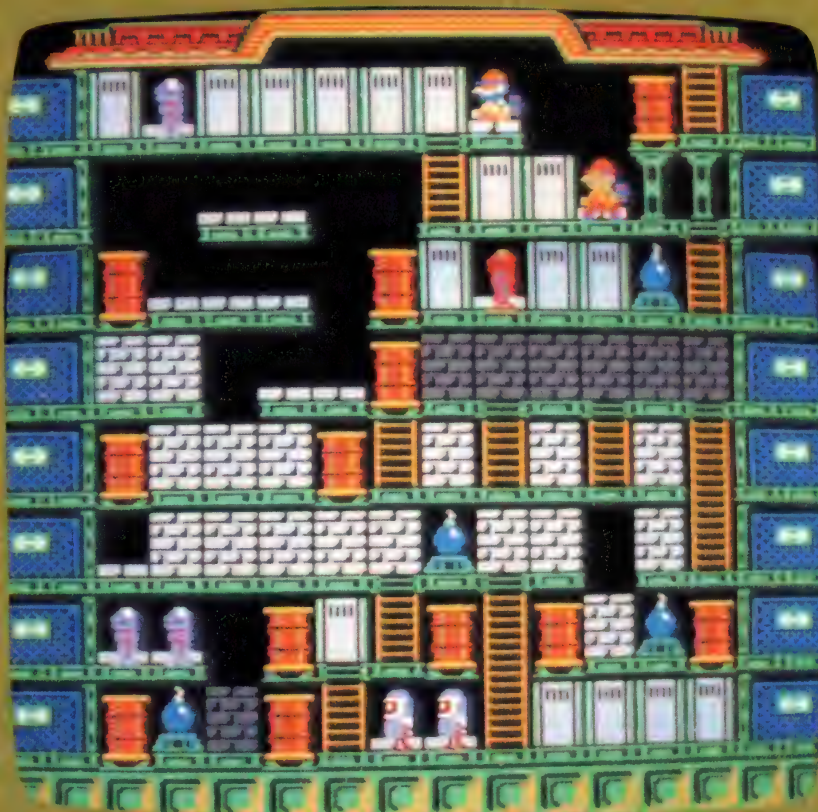
1 3 3

3

レッキングクルー フリークに挑戦



この面をクリアするには、相当のレッキングクルーフリークでも、苦勞するはず。なにしろ、敵の動きを十分に計算して作ってあるので、ただ逃げるだけでは絶対にクリア不可能だ。また、ハンマーを一度でもからぶりしたら、これもまたクリア不可能。あと、ドラム缶の中から壁を壊すというテクニックも必要だぞ。

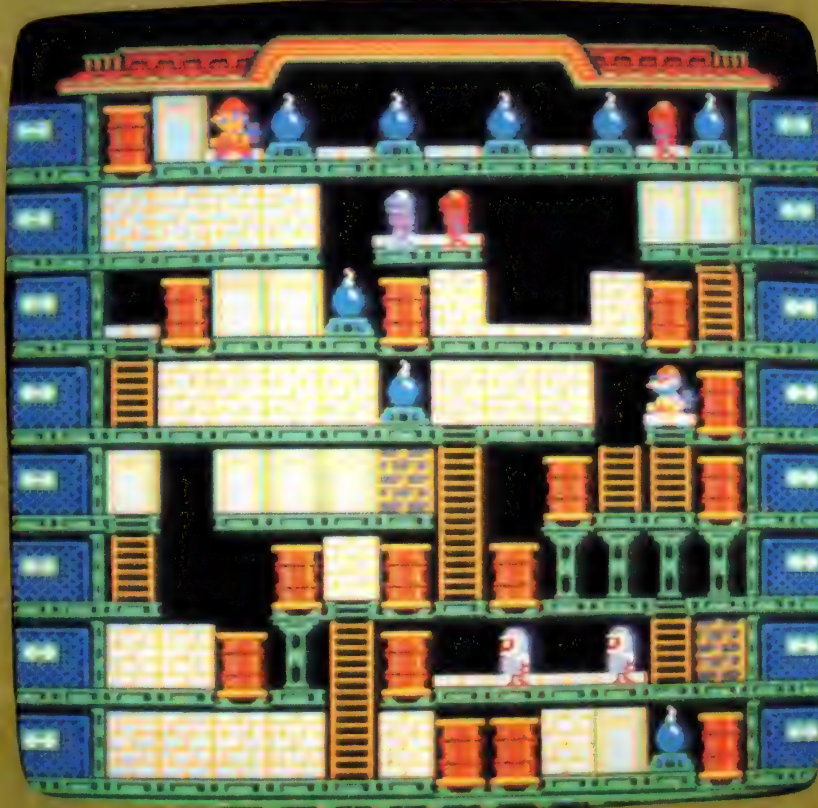


4

隠れキャラは こうやって出せ



まず、なにも考えずそのままいちばん右はしのダイナマイトをたたいて1階に落ちる。いいことがあるんだよ。さて、この面の攻略法だけど、まずブラッキーを誘導するということ。ナスビ仮面の動きを覚えること。左右がつながっている画面を利用すること。いくらハイパー化してるからって、いつまでも無敵じゃないからね。

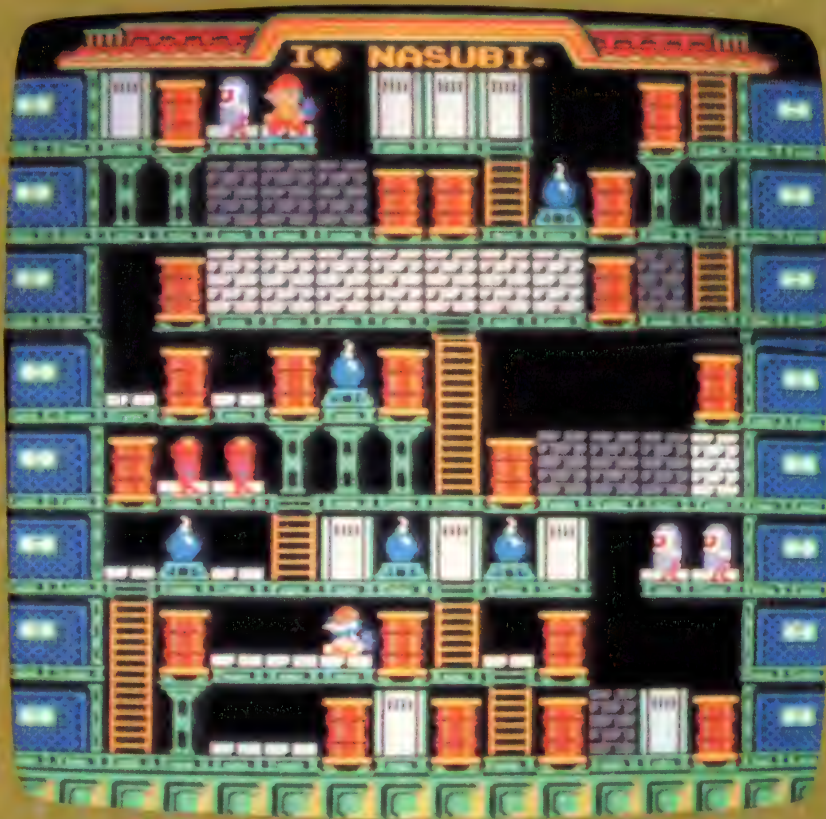


5

ナスビ仮面は バカなのだ



まずスタートすると、横からナスビ仮面が追いかけてくるので、ある場所に閉じこめよう。そして、それとは逆に、ブラッキーが閉じこめられているから、助けだして利用しよう。利用しないとクリアできないよ。あとは壁をひたすら壊せば、楽にクリアできる。それからおまけとして、運のいい人はバグをみることができる。

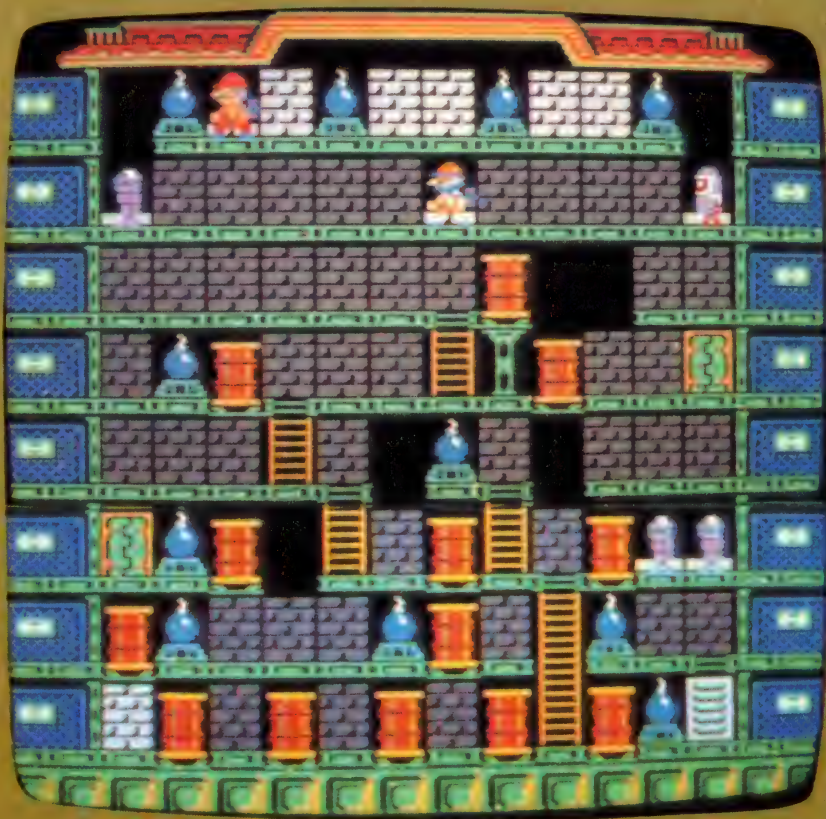


6

勝利者が勤勉 とはかぎらない



この面は、マリオをハイパー化させなければクリアできない。ハイパー化させる方法は、ナイショ。そして、ハイパー化させたら、まずブラッキーを利用して1階に落ち、襲ってくる敵をはらいのける。あとはわりと簡単。最後に壊すキャラクターは迷うと思うけど、画面の中央下の2階壁が正解。これでこの面もクリア。



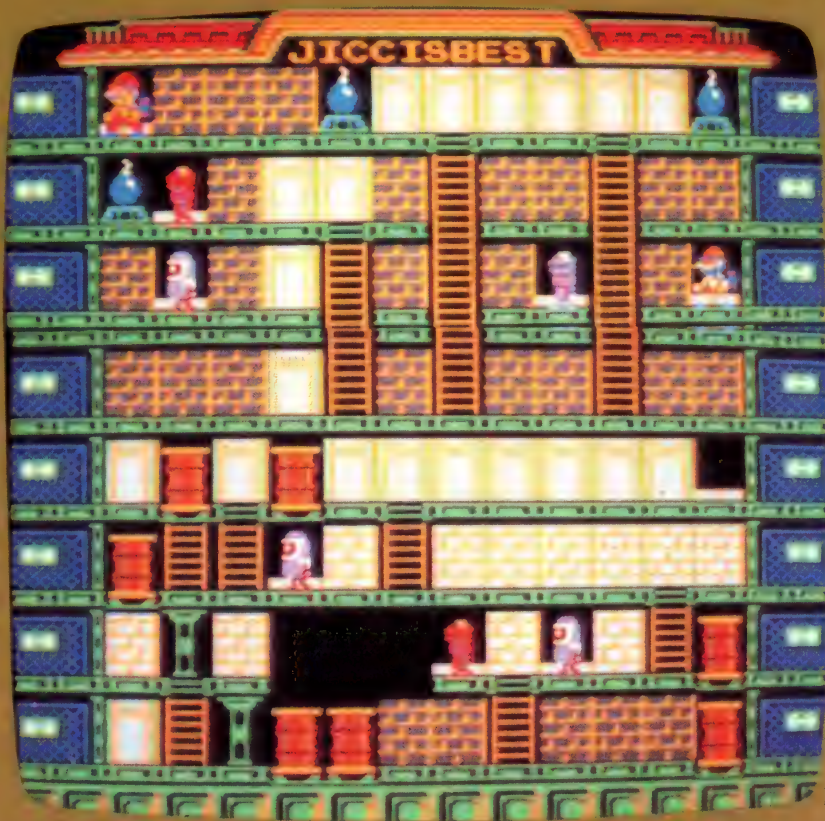
7

よく考えて クリアしよう



この面は、アクションゲームというより、パズルゲームになっているので、じっくり考えてからはじめよう。適当に壁やダイナマイトを壊していても、絶対にクリアできないからね。

ポイントはふたつある。ひとつは、ブラッキーを絶対に下に落とさないこと。もうひとつは、ダイナマイトを順番に使うこと。

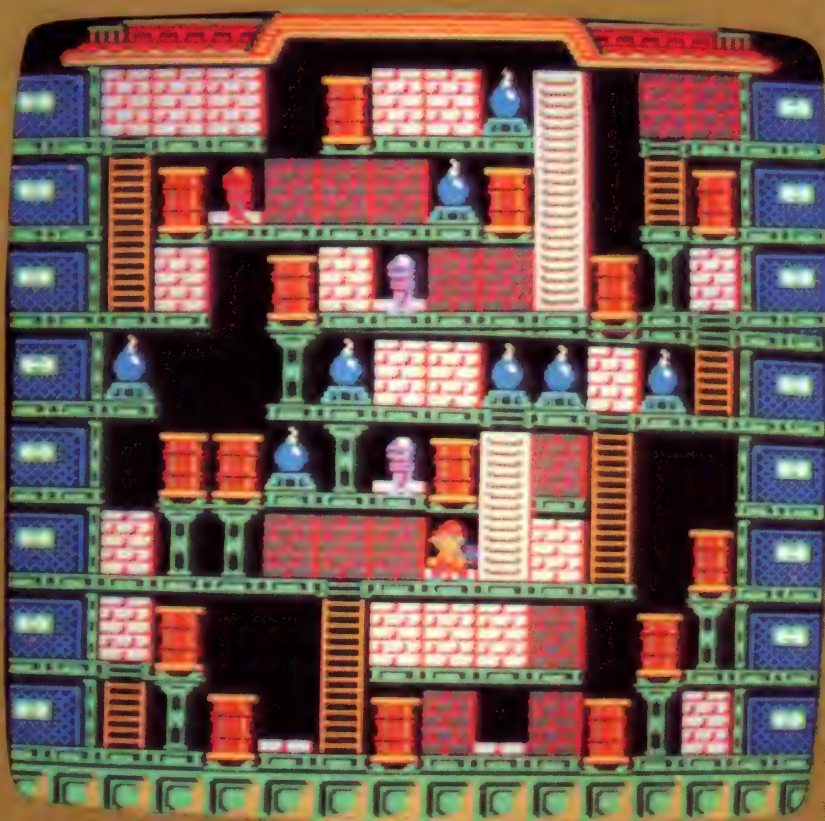


8

むずかしいの は数枚だけ



この面の壁のほとんどは簡単に壊せ、実際にむずかしいのは数枚だけ。でもあまくみないでほしいね。上から2段目の左の部分はハイテクが必要だし、1階の右の部分は、最後に壊すようにみえるけど、あることに気がつかないと、中に入れないのだ。また、上半分の床のないところは、よく注意したほうがいい。



9

隠れキャラで クリアだ



これ、隠れキャラを利用しないとクリアできないんだ。画面上部は、それを使ってスパナマンをかたづける。そして、そのあとゆっくりと壁を壊しにかかる。でも、調子にのりすぎて、たくさんセットしてある柱をむやみに壊すと、クリアできなくなってしまう。ダミーが多いので注意しよう。最後は1階のハシゴ壁を壊してクリア。



10

いきなり 追っかけっこ



まずゲームがはじまると、スパナゴンが追いかけてくるので、すばやくドアをあけて、裏の世界へ入れてしまう。それから壁を壊して、パズルの部分を考える。

なお、この面で使うテクニックはふたつある。ひとつはブラックーに落としてもらう。もうひとつは、ドラム缶の中から壁を壊す。これを使わないとクリアは無理。



11

逆転スパナゴン 返しをきめろ!



まず問題なのが、いきなり襲ってくる4匹のスパナゴン。ここは、一種のバグである“逆転スパナゴン返し”を使うしかない。それをきめてから壁を壊しにかかる。しかし、この面は、ハシゴや壁がデタラメにセットしてあるようにみえるけど、じつは壊す順番が決まっているのだ。間違えるとアウト。ブラッキーを利用しよう。



12

ホツとひと息 ビギナー面



これはビギナー向きの面で、とりたててむずかしいところはない。スパナゴンがたくさんいるけど、うまくよけよう。また、隠れキャラも出るようになっているので、それも利用しよう。ただ、一度下の部分におりると、2度と上に行けないので要注意。とくにいじわるおじさんのブラッキーに落とされないようにネ!



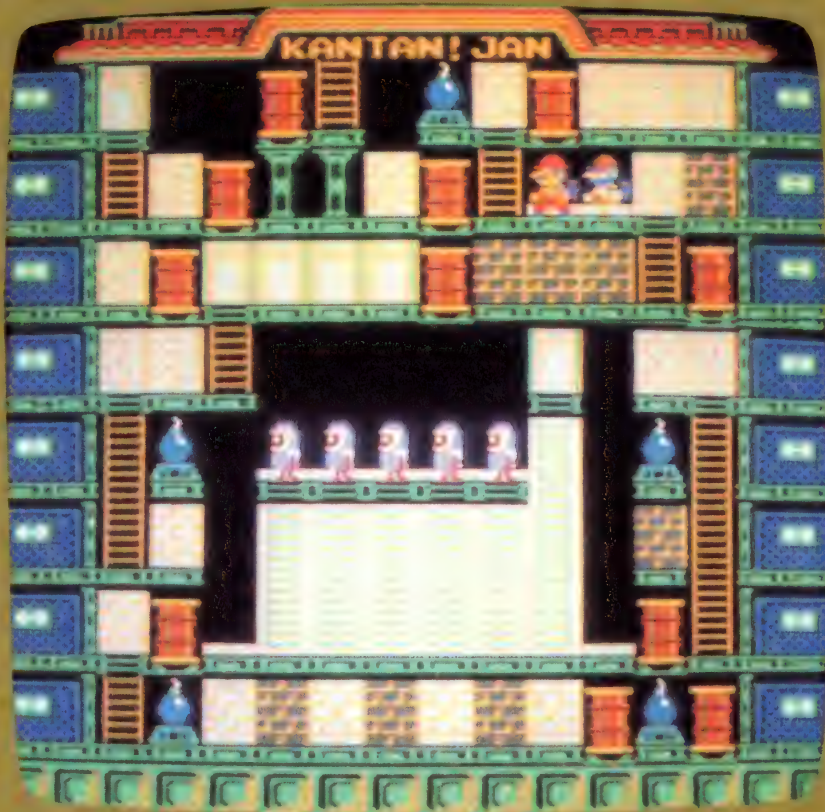
13

99面を解いた人なら簡単



画面は上部分と下部分に分かれていて、下部分に落ちるときは、ブラッキーに手伝ってもらおう。しかし、場所やタイミングを考える必要はある。

中央部にはナスビ仮面がたくさんうろついているけど、ヤツらの動きは一定だ。スキをみて中へ入りこみ、ナスビ仮面がハシゴを上がっているときにハシゴを壊す。



14

ひたすら逃げまくれ!!



ひたすら逃げまわりながら、壁を壊していくという、指の運動画面だ（コントローラーさばきがものをいう）。敵の数もかなり多いので、瞬間的なテクが必要。ブラッキーもいるので、敵にはさまれたときなんか、わざと落とされよう。また、ナスビ仮面の動きは決まっているので、その動きをよく読んでクリアをめざそう。



15

ハンマーなすれば 夜も日もあけず



この面は、ほとんど壁なので、いちいち何度もたたいて壊すのが面倒な人は、やっぱりゴールデンハンマーを出すしかないね。ハンマーがある場所は、右から2番目のダイナマイトの中。むずかしいのは、画面上部の「LPG」とかかれたところへ行くこと。でも、レッキングクルー全100面を解いたキミなら、簡単だよ。

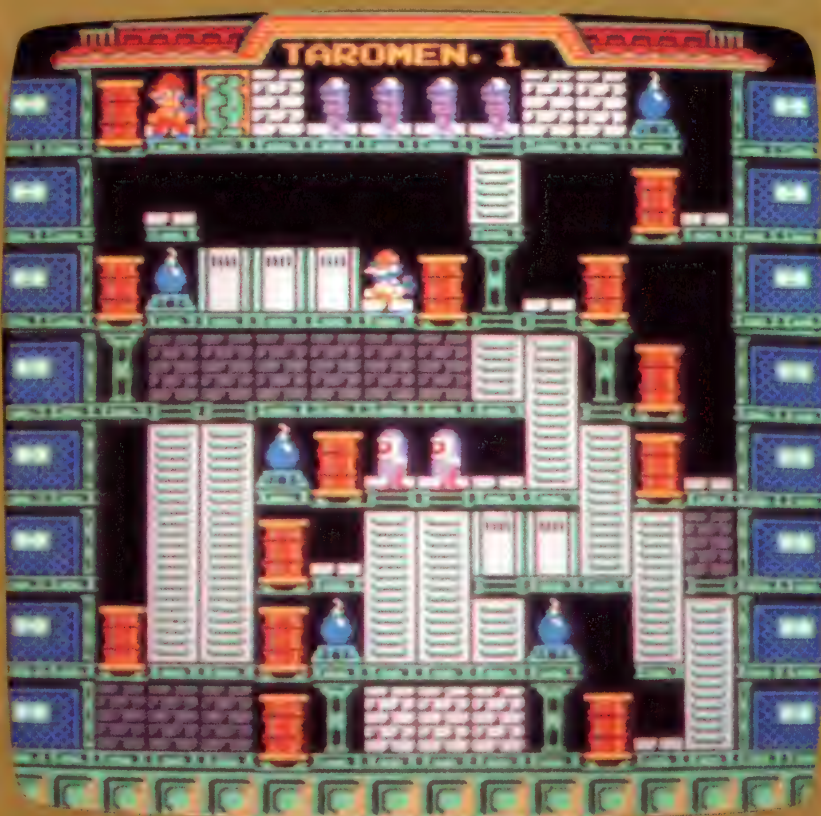


16

ハシゴが いっぱい！



ハシゴが、なんと、21個もあるのだ。このハシゴを壊す順番が問題。最下段にある壁は、両はしにドラム缶があるので、中に入るのは簡単だけど、一度入ってしまうと二度と外に出られない。そこで、最後に入ればいいのかというと、それでもダメ。ここはダイナマイトを利用するのだ。ダイナマイトの下支柱を壊してみよう。



17

いじわるな カメレオン画面



この面、敵の動きをよく理解しないとクリアはむずかしい。スタート直後、爆弾で下に落ちるわけだけど、落ちる場所、タイミングを考えなくてはいけない。そして、この面でも、ゴールデンハンマーを使うのだ。これで敵を殺す。それからいったん上へ行って、上の壁から順番に壊していく。この面、クリアできるかな？

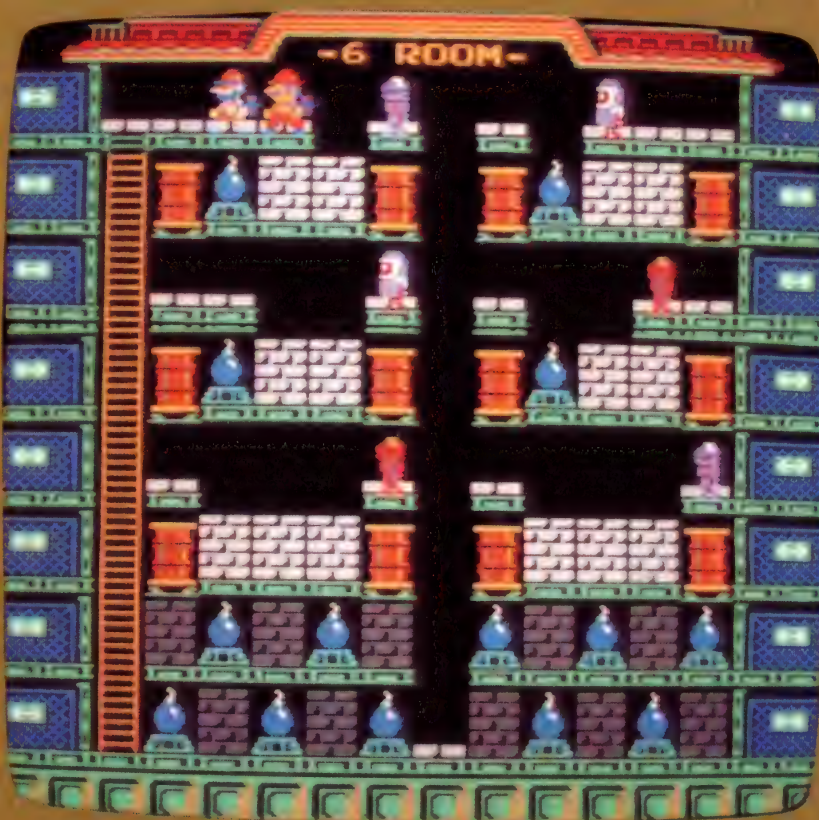


18

6つの部屋の 壁壊し！



この面には6つの部屋があり、それぞれ部屋の中にジャマ者がうろついている。もちろん中に入って壁を壊して脱出するわけだけど、通常の方法では無理。そう、例の方法を使うのだ。ここまで解いた人ならわかるよね。画面下部の3回壁とダイナマイトがたくさんあるところをうろついてごらん。いいことが起きるかも……。

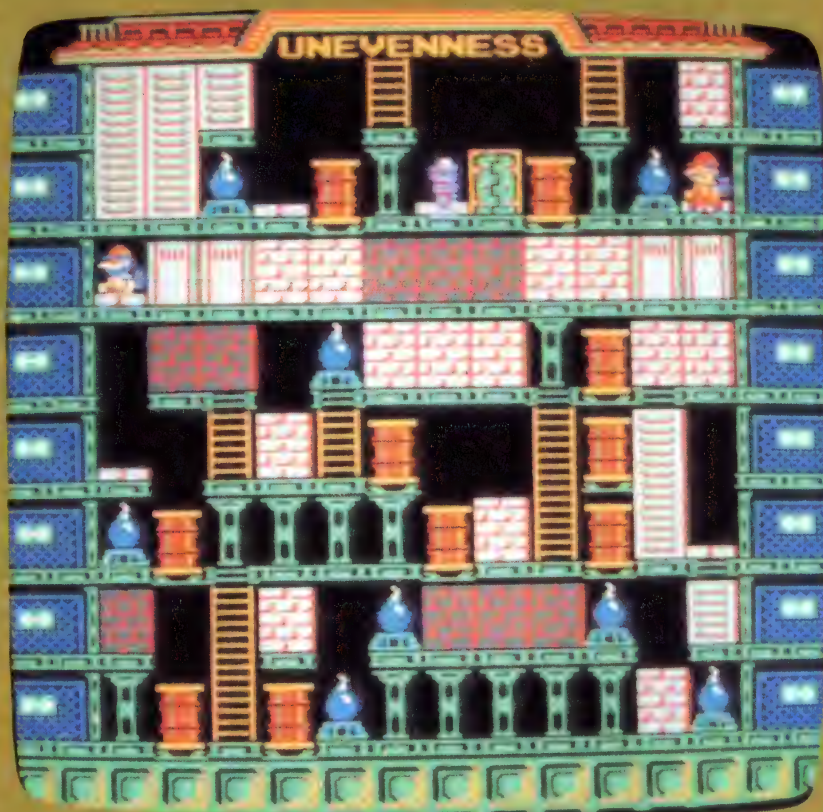


19

エイ！ 裏の世界送りだ!!



この面も上と下の部分に分かれていて、上から下へ移るまえに、じゃまなスパナゴンを裏の世へ送っておこう。ダイナマイトをタイミングよくたたけば簡単だね。そして、支柱を壊して脱出路を確保して、下へおりていく。これさえやっておけば、あとはラクラク。ひたすら壁を壊せばクリアできる。初心者向きだね！

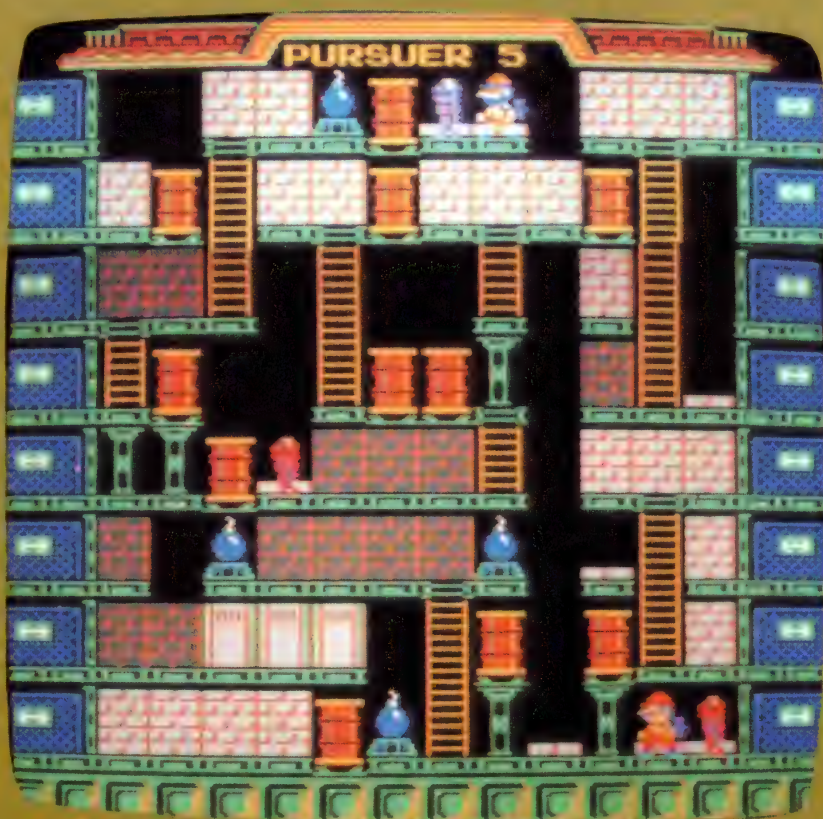


20

パーサーかわし 全面クリア



パーサーとは追手のことで、その名のとおり、いろんな方向からスパナゴンが追いかけてくる。それをふせぐには、左の支柱2本を壊し、ドラム缶を落として、スパナゴンを閉じこめる。あとは3階のダイナマイトの右を1回、1階におりてからぶりを1回、そして、1階のダイナマイトをたたくと、ゴールデンハンマーが出ます。



特大付録 PART 2








キング オブ

チャンピオンクラブ
特製デザイン画面集

ロードランナー



HOW TO PLAY

ロードランナーは、主人公である  ランナー が、  敵ロボット につかまらないように、  レンガ や  ハシゴ や  バー を利用して、  金塊 をすべて取り、  脱出ハシゴ をつたわって地上へ脱出するというゲームです。

※ここで紹介するキングオブロードランナーは、このロードランナーがもつ、エディット機能を使って、前にあげたキャラクターのほか、  コンクリート、  落とし穴、  ブランク を画面にセットして作った画面集です。

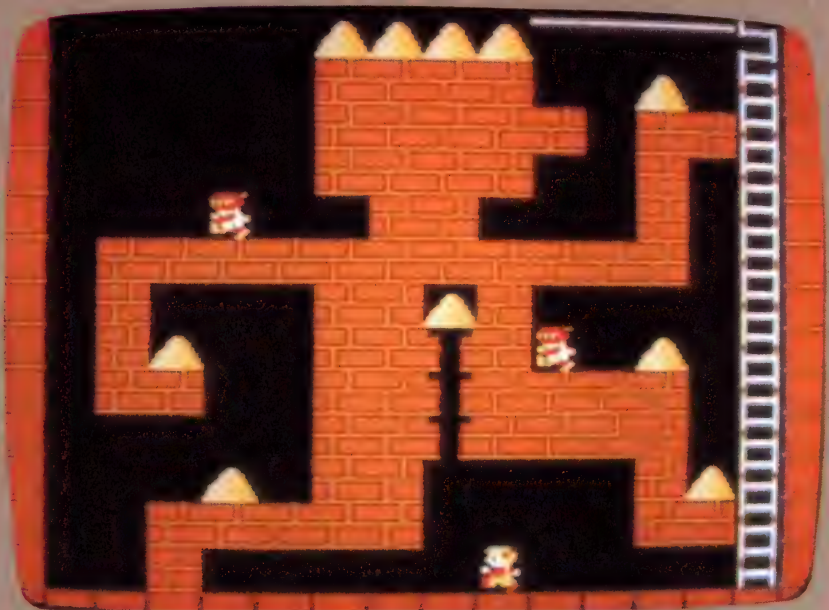
時間差ワザやロボット頭わたりワザを使った超難解画面、コントローラーさばきがすべての指の運動画面、人の形や文字が描いてあるグラフィック画面など、バラエティにとんでいます。十分に楽しんでください。

1

走れ！ ランナー！！



まず、第1面は小手調べ。走るランナーを図案化した面なんだ。とくにむずかしいところはないけど、ひざの上にいる敵ロボットには要注意。すばやい動きが勝利の決め手。腕じゃなくて、頭の上で勝負をつけよう。心臓のあたりにある金塊を取ると、ズルズルという感じでお尻から出てくるのが快感でしょう。



2

4つの部屋に 危険がいっぱい



全体が4つの部屋に分かれていて、それぞれにひとつずつ難間があるという面なんだ

左上は、敵ロボットに金塊を取ってきてもらう。右上は、生き埋めロボットを利用する。右下は、すばやい埋め殺しが決め手。左下は、タイミングをはかって掘った複数のレンガがもとにもどる時間の差を利用。つまり時間差ワザだ。



1 4 4



ビギナー



いじわる



超難解

クラ
フック

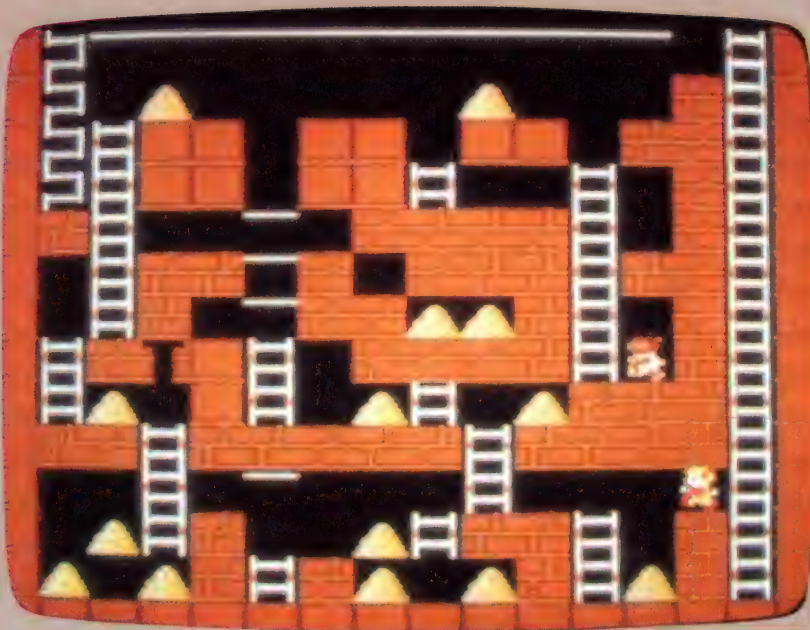
指の運動

3

決まるか！ ひとり時間差



この面は、時間差ワザをマスターしていればクリアできる。ただし、どの金塊をどの時間差ワザで取るかがポイント。むやみやたらに走り回ってもダメなのだ。しかも、どれもタイミングをぎりぎりに設定してあるので、すばやいコントローラーさばきが必要なのだ。右上の金塊には、あのテクニックを使おう。

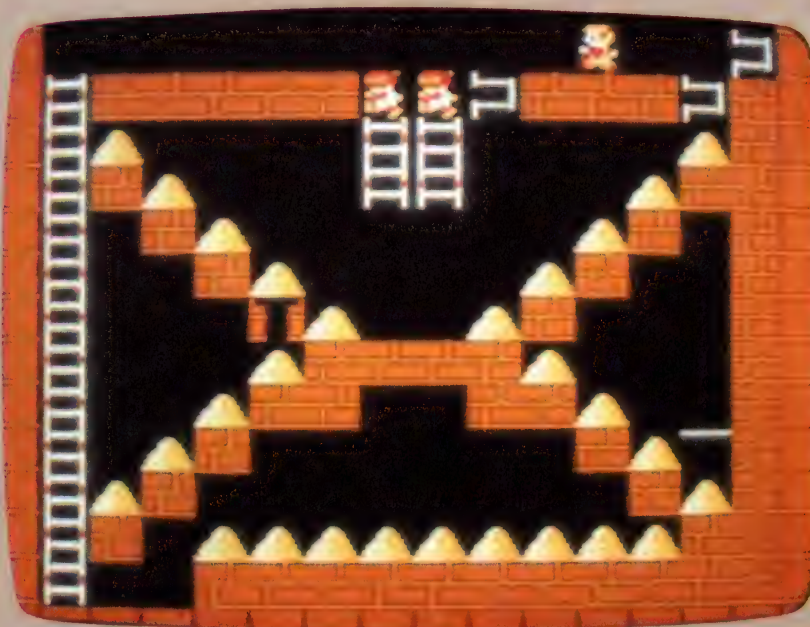


4

回って回って 目が回る！



これは、華麗な階段落ちで画面を一周しようという面なんだ。左側にある落とし穴がミソ。正しい手順をふめば、グルッと回って金塊を全部集めるのは簡単なんだ。しかし、まんなかの段の左の金塊を敵ロボットに取られると、どうあがいてもクリアは無理。序盤のスルドイ手順が勝利の決め手となるのだ。ヒラメキがあれば簡単。

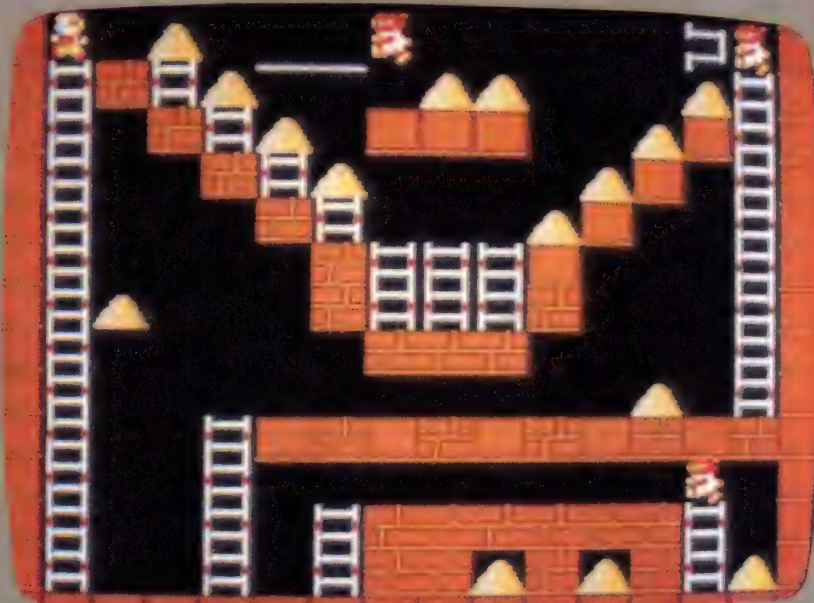


5

追っかけっこ しましよ♪



まんなかのハシゴのところにくる敵ロボットを、いかにしてあしらうかが、この面の最大のポイント。3×2のハシゴを利用して、すばやくすれちがってもいいし、外におびきだすという手もある。ただし、ヘタに敵ロボットを殺していると、ここにロボットが2人たまってしまうことがあるので、気をつけよう。

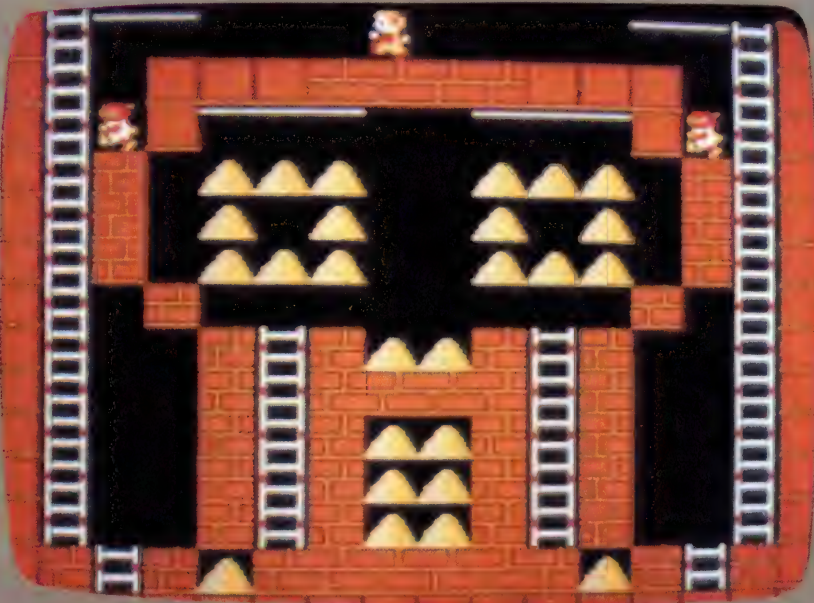


6

ダースベダー 登場!



これは、あの『スターウォーズ』の「ダースベダー」の不気味なドクロ顔をアレンジした面。ポイントは、両はしにいる2人の敵ロボットをどう料理するか。2人が片側のスミにかたまらないようにしなくちゃダメ。でも、じつはそのためがいい方法があるんだ。あるところにひとりずつ生き埋めにしちゃうのだ。

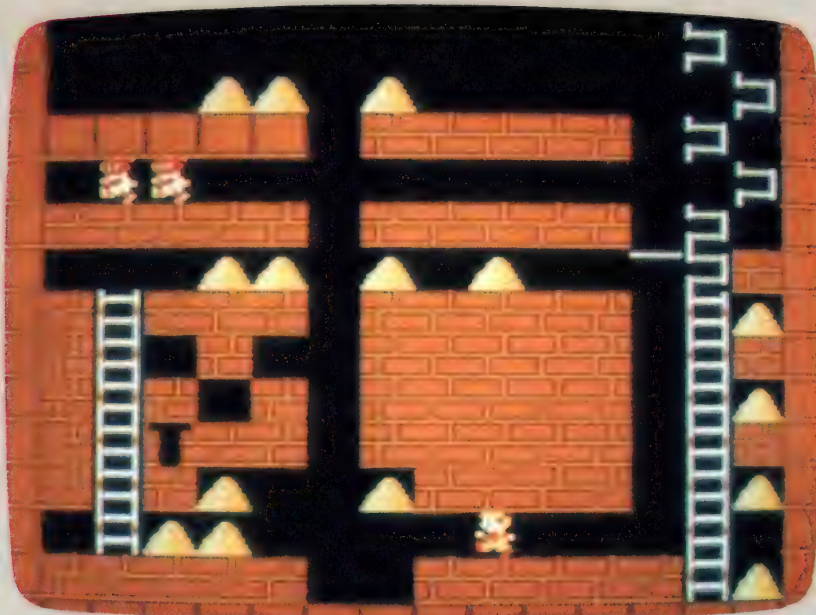


7

果報は掘って 待て！



なんとなく左下のあたりに陰険なムードがただよっているけど、やっぱり思ったとおり陰険。まず、ここをクリアするには、敵ロボットの頭の上にのりながらレンガを掘る“頭上レンガ掘りワザ”が必要なんだ。あと、この面では、自力では取れない金塊を、ロボットに取ってきてもらうというワザも要求される。

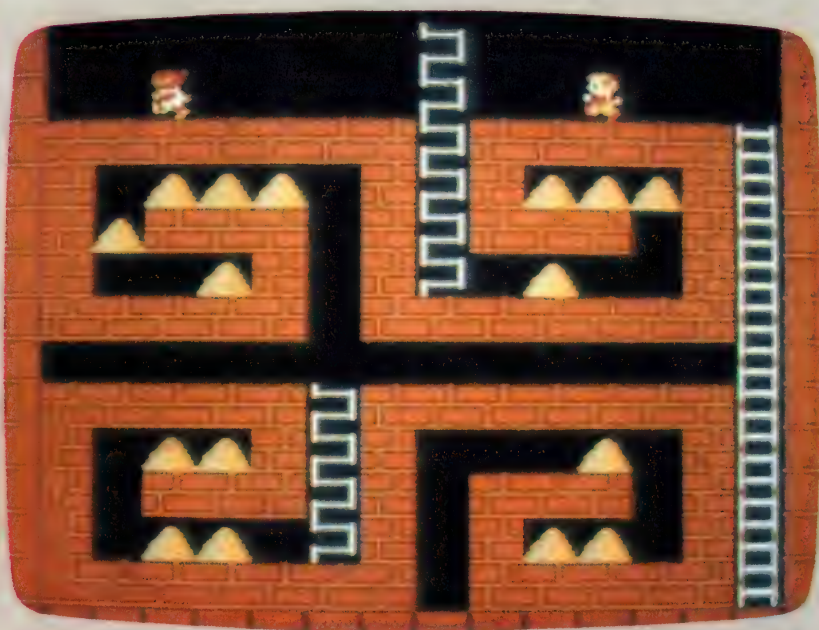


8

アチョーツ！ ロードランナー 中華風道走人



この面、一見温和なラーメン渦巻風迷路パターンになっているけど、ナメてかかると痛い目にあうよ。左側へは、ロボットの頭の上をわたる“ロボット頭越えワザ”を使わなくちゃいけないし、右側の金塊を取るには、時間差ワザが必要。また、敵ロボットを埋めるタイミングもかなりきわどくなっているから要注意。



9

横穴式住居に 金塊をみた



この面はさほどむずかしくない。右側は時間差ワザでせめればOK。もたつかなければ簡単だ。左側はとくにワザはない。上から順番に取っていけばOK。しかし、ここにひとつワナがあるのだ。あることに気がつかないと、クリアは無理。といっても、上級者には、ものたりないかもしれないね。ピギナーの人は、ガンバッテ！

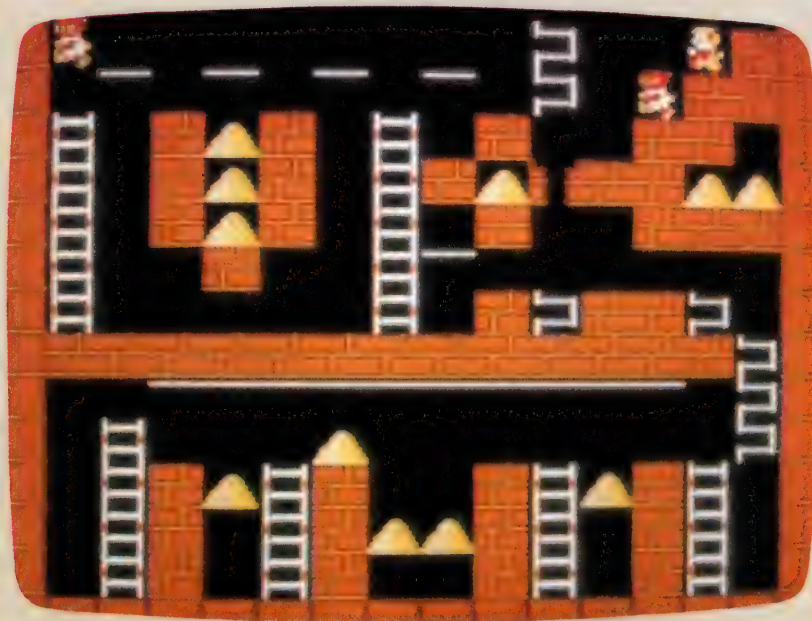


10

出るか！ 2段時間差攻撃



いきなり、敵ロボットの頭にのってレンガを掘るという大ワザ炸烈のこの面。そのあとも、一見無関係そうなふりをしている左側の敵ロボットをうまく利用しないと、1歩も先に進めない。中段におけるタイミングがポイント。下段は、2段時間差ワザでトライしよう。タイミングはむずかしいけど、まだまだ序の口だよ。

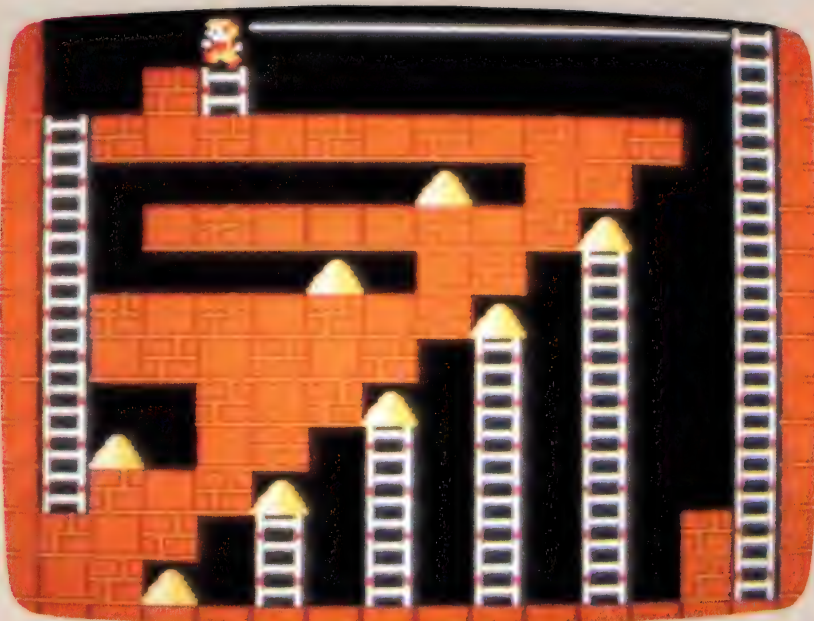


11

ここらでちよいとひと休み



キングオブロードランナーも、いよいよ折り返しの11面目。ここで頭はちょっとひと休みしてもらって、ひたすら指の運動だ。左側にある金塊は、いちばん上だけがひとくふういるけど、あとはランナーがこけなければ簡単。右側のハシゴの上にある金塊は、すばやく走り回って取る。敵ロボットもいないので、気楽にやろう。



12

GOOD タイミング!!



この面、プレイするまえにじっくりと考えてみよう。思考型ロードランナーの典型的なエディット画面なんだ。テクニックとしては、時間差ワザを使えばクリアできる。しかし、それがわかっていてもクリアできないほど、タイミングがむずかしいんだ。何度もトライして、そのタイミングをつかむしかない。

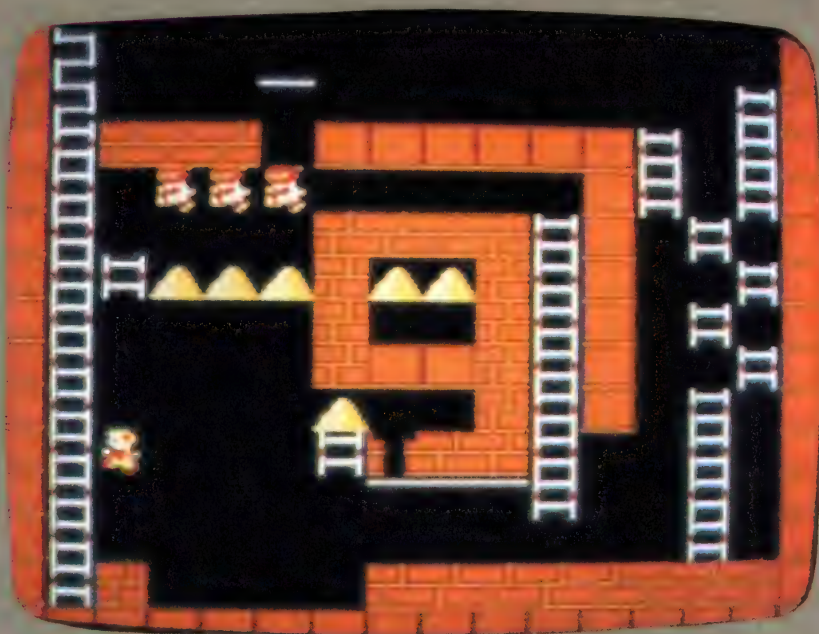


13

がんばった人 には……



この面、いきなり頭越えとか、タイミングのむずかしい時間差ワザというような大ワザは炸烈しないけど、ちょっとしたことに気がつかないと、絶対に解けない面なんだ。問題は、まんなかにある金塊まで、どうやって行くかということ。敵ロボットが取ってしまった金塊を取るには、右下のレンガを使えば簡単だね。

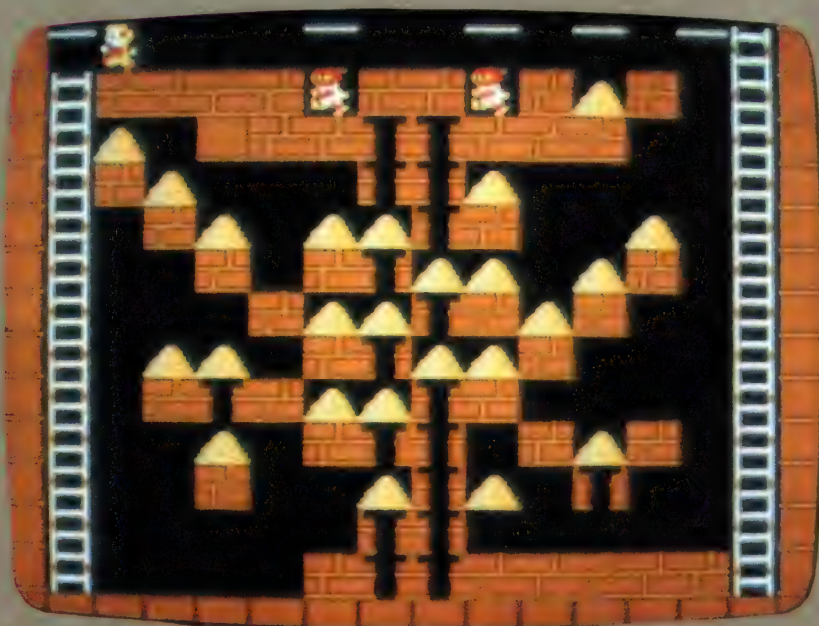


14

大きな栗の 木の下で♪



タイトルをみて、こりゃ簡単なんだろうな、なんて思ったら大間違い。じつはハイテクが必要なんだ。攻略は木の幹、左の枝、右の枝、と3つに分けて考えればいい。幹はロボット頭越えのハイテク。コントローラーさばきが決め手となる。両側の枝は、敵ロボットを誘導すればクリアできるけれど、左右で攻めかたが違うので要注意。

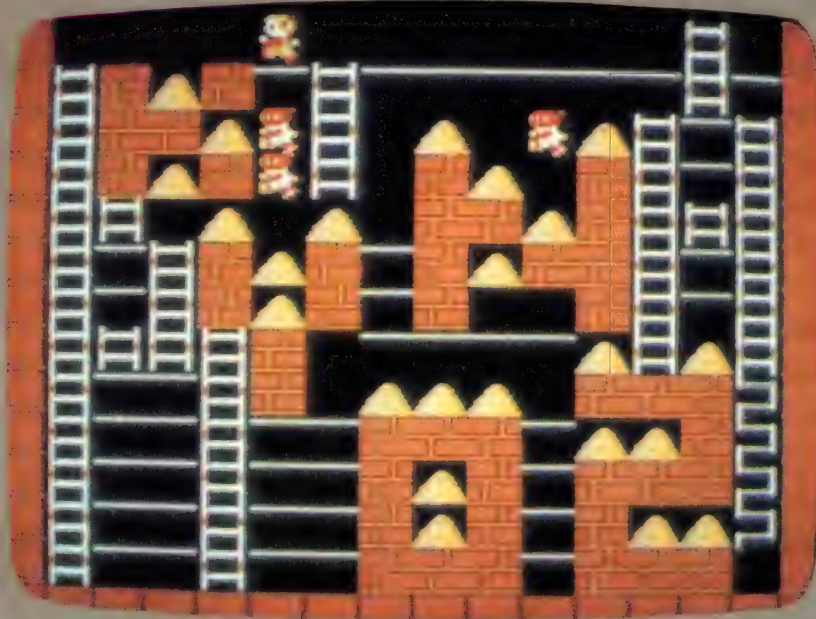


15

ランナーも KYON²ファン



ヤツタネ / KYON²だぜ 最初にKYON²という文字を作ってから、金塊をセットして、クリアできるようにしたため、さほどむずかしい面にはなっていない。しかし、頭越えのワザとか、時間差ワザを必要とするので、あまく考えているとクリアできないぞ とくに0のところにある金塊は少しやっかいだ。

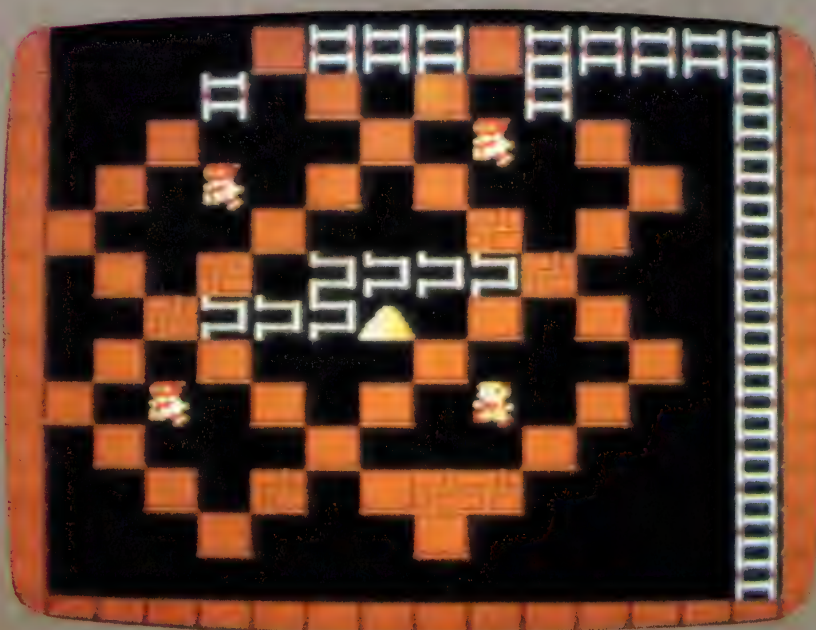


16

5分割 ランナーハウス



この面、頭を悩ますようなことはない。5つの四角形で面が構成されていて、どの四角形から攻略するかがポイント。右へ行くか左へ行くか、それが問題なのだ。しかし、最後に頭越えのテクニックが必要なので、指先のテクニックのない人には、クリアはちょっとむずかしいだろうね。ビギナー向きの面だよ。



17

KYON²って 読んで!



またまた登場KYON²面。ナニ？
読めないって!? 読めない人はク
リアなくていいよーだ! なに
しろこの面は、アイドルとしての
キョンキョンと、不思議少女のコ
イズミの2面性をあらわしている
んだ。左側はメチャ簡単なアイドル
面。右側は、クリアするにはハ
イテクが必要なコイズミ面。KYO
N² ファンなら絶対クリア!

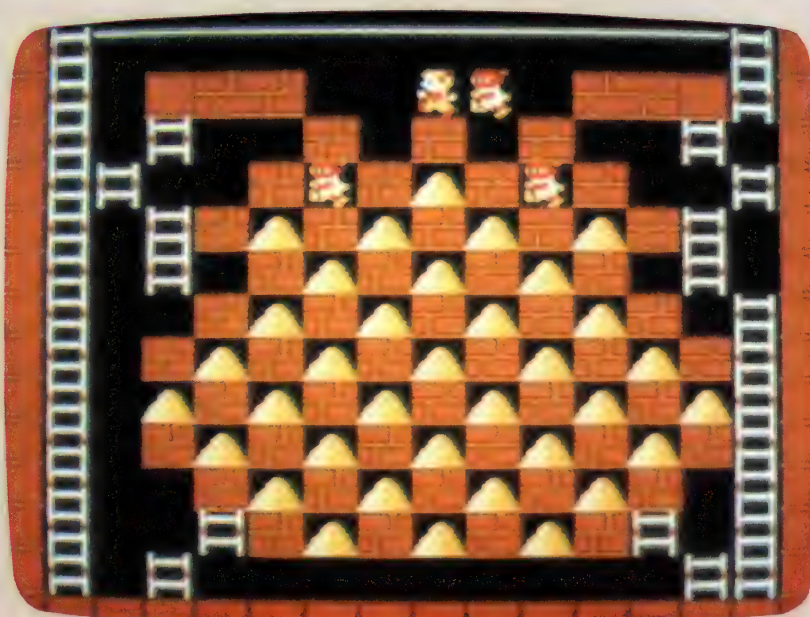


18

こがね虫は 金持ちだ



この面のたくさんある金塊を取
るには、敵ロボットを利用するし
かない。しかし、どの順番でロボ
ットを使うかが決まっているので、
それを間違えるとアウト。しかも、
金塊を取りにレンガを掘って下
におりると、いちばん下に行きつく
まで休むヒマがない。瞬間的に正
確な判断をしなければならない。
ポーズをかけずにプレイしてね。

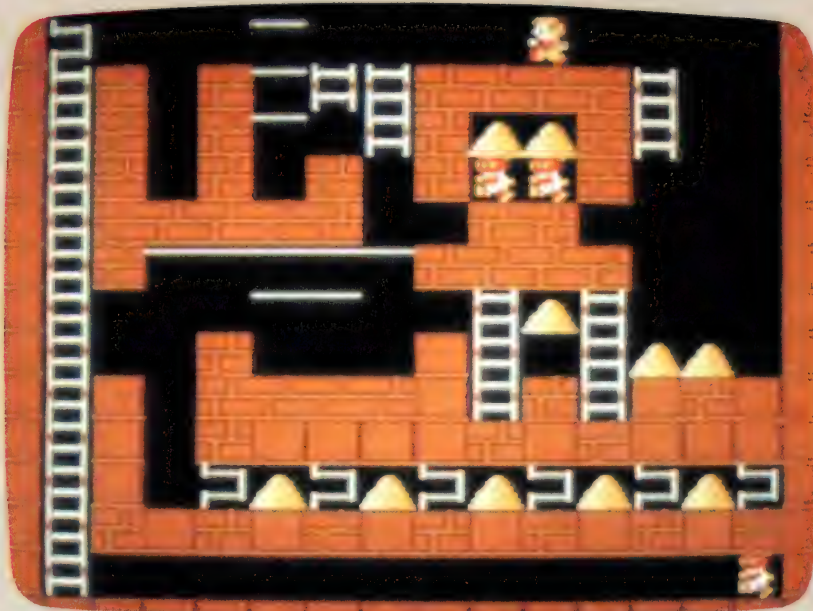


19

誘導尋問で ひっかける



これ、ロボットの性格を知りぬいていなくては、クリアできない面なんだ。ロボットを誘導して、自分が来てほしい所にいかに誘いこむかがポイント。思いどおりにならないヤツは、すかさず殺すことも必要なんだ。ただ、殺せる場所もかぎられているから要注意。で、最後にとっておきのいじわるが用意されているよ。



20

あの分身ワザが 帰ってきた



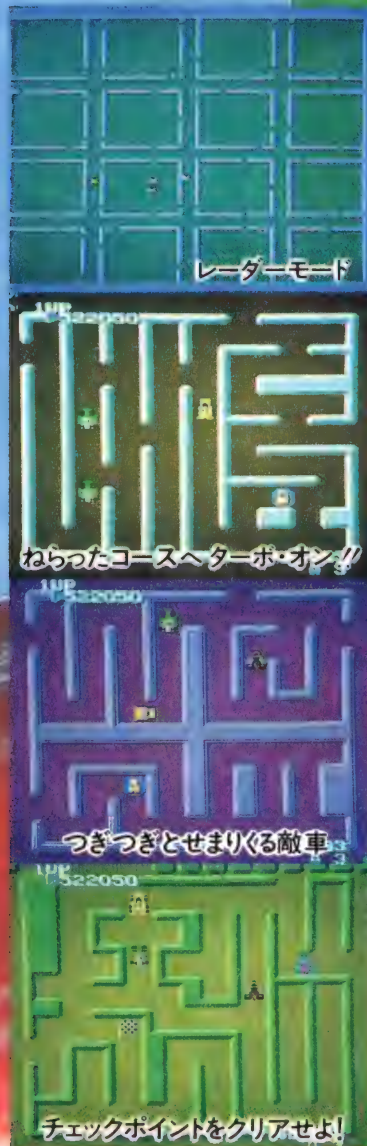
これ、あの分身ワザを応用した面なのだ。ランナーが3人設定されているけど、左にいるのが本物で、こいつをあやつって金塊を取る。しかし、金塊取りに夢中になっていると、右下にいる影武者が右側にいるロボットにつかまって一巻の終わり。いじわるでしょう。でも最後のこの面をクリアできればキミはチャンピオンだ。



ゆめ・あそび・サンソフト

SUN SOFT

ファミコンシ



第1弾
古代ペルシアを舞台に
ファンタジックアドベンチャーが
今、始まる。

スーパーアラビアン

大好評発売中

姫を救えるのは
君のテクニク
だけだ。

第3弾
うわさの先取り

発・売・予・告 いっき

おもしろおかしい
農民の反乱ゲーム

オラたちの村はオラたちで守る。
悪代官なんかにはまけるもんか!

リリース第2弾 ROUTE-16

TURBO

ターゲットはレーダーモードの16コース上に置かれたチェックポイントだ。追跡車を振り切り目的のコースに突入せよ。そこには、迷路・袋小路・危険物、あらゆる障害物が君を待ちうけている。素早い判断とテクニックでチェックポイントをクリアせよ。ピンチの時は、ターボ・ボタンやファルグを使って脱出！ゲームが進むにつれ過激度を増す“超スリリングゲーム・ルート16ターボ”。エキサイティングな君に挑戦して欲しい。100パターンものコースが君を待っているんだ。

エキサイティングな君の超スリリングゲーム。

ルート16ターボ

ファルグをとって
カンハルー軍団を
やっつけろ!!

「ルート16ターボ」早いもの勝ちプレゼント!

1パターンクリアするごとに現れた文字を組みあわせ、ひとつの単語にして応募しよう!

先着順で下の賞品がもらえるよ。急げ!急げ!

★1等賞 カシオ・ワープロ……………5名

★2等賞 カシオ・カードラジオ……………50名

★3等賞 **SUNSOFT** オリジナル腕時計……………1,000名

※応募はカセットの中に入っている応募用紙をご使用ください。

★ダブルチャンスもあるよ!

先着にもれた方の中から抽選で500名さまにサンソフト・オリジナル腕時計をプレゼント。(但し11月末までに応募していただいた方)



ファミリーコンピュータ™ シリーズ 「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。

SUNSOFT

サン電子株式会社

本社/愛知県江南市古知野町朝日250番地
TEL (05875) 5-1120 〒483

ハドソンの 任天堂 ファミリーコンピュータ™・シリーズ

プーヤン

POOYAN

藤子不二雄ワイド「忍者ハットリくん」(火曜
19:00~、テレビ朝日系全国14局ネット)の
番組提供が決まりました。9月3日から、プー
ヤンの広告も入るので、応援してね!!

オオカミなんかこわくないっ!



コミカルアクションゲーム登場!

オオカミにさらわれたプーヤンを助けなくっちゃ! 風船につかまって
攻めてくるオオカミに、ママは必死の防戦。弓矢で風船をたたきわ
れ。編隊オオカミには肉を投げてダマシうち。かわいい(?)ママだけ
ど、うらワザ攻撃でオオカミを全滅。——楽しい音楽と高度なうら
ワザのいっぱいあった『プーヤン』は、親しみやすくても奥の
深い、家族みんなが楽しめるファミコン・ゲームです。

●お求めは、お近くの玩具店か有名百貨店玩具売り場で。



©1985 Konami® and HUDSON SOFT®



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目
4番17号 コロナード平岸II 201 ☎011-821-1538

営業所/仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

点とり虫の、 どこの 悪い。

ゲームに強くなりたい
人のいれが
最新ファミコンミニマニッ。



れんしゃ こうとく てん きもち
連射、高得点は気持ちいいぞ。

いちびゅうかん はつ れんしゃ
1秒間15発の連射ができるのは、このジョイボールだけ。
てのひら操作のボールだから、微妙なコントロールもラクラクだ。高得点で差をつけるなら、もうコレシカナイぞ。



★いまならワクワクプレゼント!! **BMX**が当たる。
ハガキに「JOY BALL」と書き、住所・氏名・
年齢・電話番号を記入して下記住所のハル
研究所まで送ろう。抽選で10名に、モトクロス
用自転車BMXをあげちゃうぞ。これはワクワクだ。●応募〆切:9月30日(消印有効)

JOYBALL

任天堂 ファミリーコンピュータ™ 専用コントローラ **新発売 ¥3,980**

JOY BALLが使えないソフト ●任天堂/ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀 ●ハドソン/ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ ●コナミ/けっき南極大冒険
●このジョイボールは任天堂(株)の許諾に基づき製造・販売しています。●ファミリーコンピュータは任天堂(株)の高標です。

発売元: 株式会社 HALL 研究所 〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F TEL.03-252-6344

JICCのコンピュータ必勝本シリーズ

大好評発売中

人気
大爆発

ファミリーコンピュータ 必勝本

オールカラー 160P/A5判/750円

ゼビウス：1億点への道(16面完全征服法)
チャンピオンシップ・ロードランナー：完全
50面公開+必勝テクニック
イーアルカンフー：必殺ワザ大さく裂
マリオブラザーズ：未公開^秘火抜けワザ
スポーツゲーム集：ベースボール、ゴルフ、
サッカー

特大附録：バグ・隠れキャラ大全集

「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。



ファミコン本の
大本命!!



'86
よいパソコン
悪いパソコン

これ一冊で
パソコンは大丈夫!

A5判 272P 定価1200円

よいパソコン・悪いパソコン
86年最新版

ユーザーのための、パソコン選びの決定版 /
今までどこも真似のできなかった徹底した評価
がユーザーの圧倒的支持を得、メーカーを
震撼させた問題のガイドブック /
最新版はさらにパワフルに最新機種やワー
プロ機を大幅に加えて大好評発売中 //



ゲームフリークを
魅了した力作!

A5判 208P 定価1600円

アドベンチャーゲーム
必勝本

発売以来、パソコンゲームフリークの心を完
全にとらえた必殺のアドベンチャーゲーム・
ヒント集。国内で発売された各ソフトハウスの
有数なソフト22本を満載して贈る夢の本。
各店パソコンコーナーで圧倒的な売行き //

JICC出版局

〒102 東京都千代田区麹町 5-5-5 TEL 03(234)4621 FAX 03(230)4794

●お願い● 本書についてのお問い合わせは、
往復ハガキにて JICC 出版局・編集部「ファミ
リーコンピュータ必勝本 2 係」までお送りく
ださい。電話によるお問い合わせにはお答えで
きませんのでご了承ください。

編集	Hieronymus
AD	後藤晴彦
レイアウト	office HAL
	鳴島幸夫
	白尾宏徳
	荒木裕子
	ITO DESIGN OFFICE
イラスト	早川茂喜
	中野 豪
	福地利治
	くらべちづる
撮影	林久平
	福家久仁子

ファミリーコンピュータ必勝本 ②

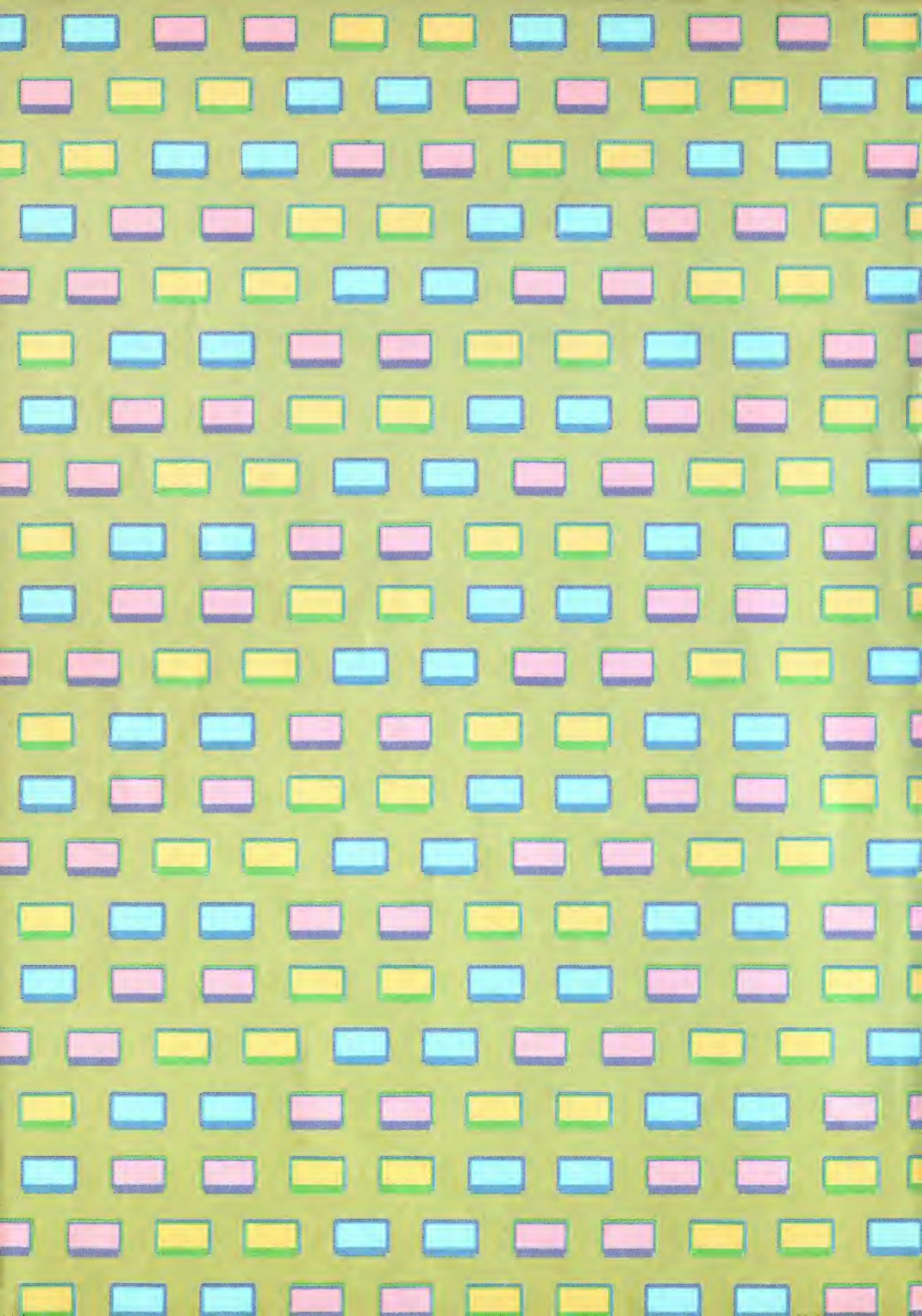
著者	ファミコン・チャンピオン・クラブ
発行	1985年9月15日第1刷 1985年9月25日 第2刷
発行人	蓮見清一
発行所	JICC出版局
	郵便番号 102 / 東京都千代田区麴町5-5-5
	振替=東京7-170829(株)ジック
	電話=編集部・03(234)3691
	営業部・03(234)4621
定価	750円
本文写植	ワトム
印刷所	ライフ印刷工業株式会社

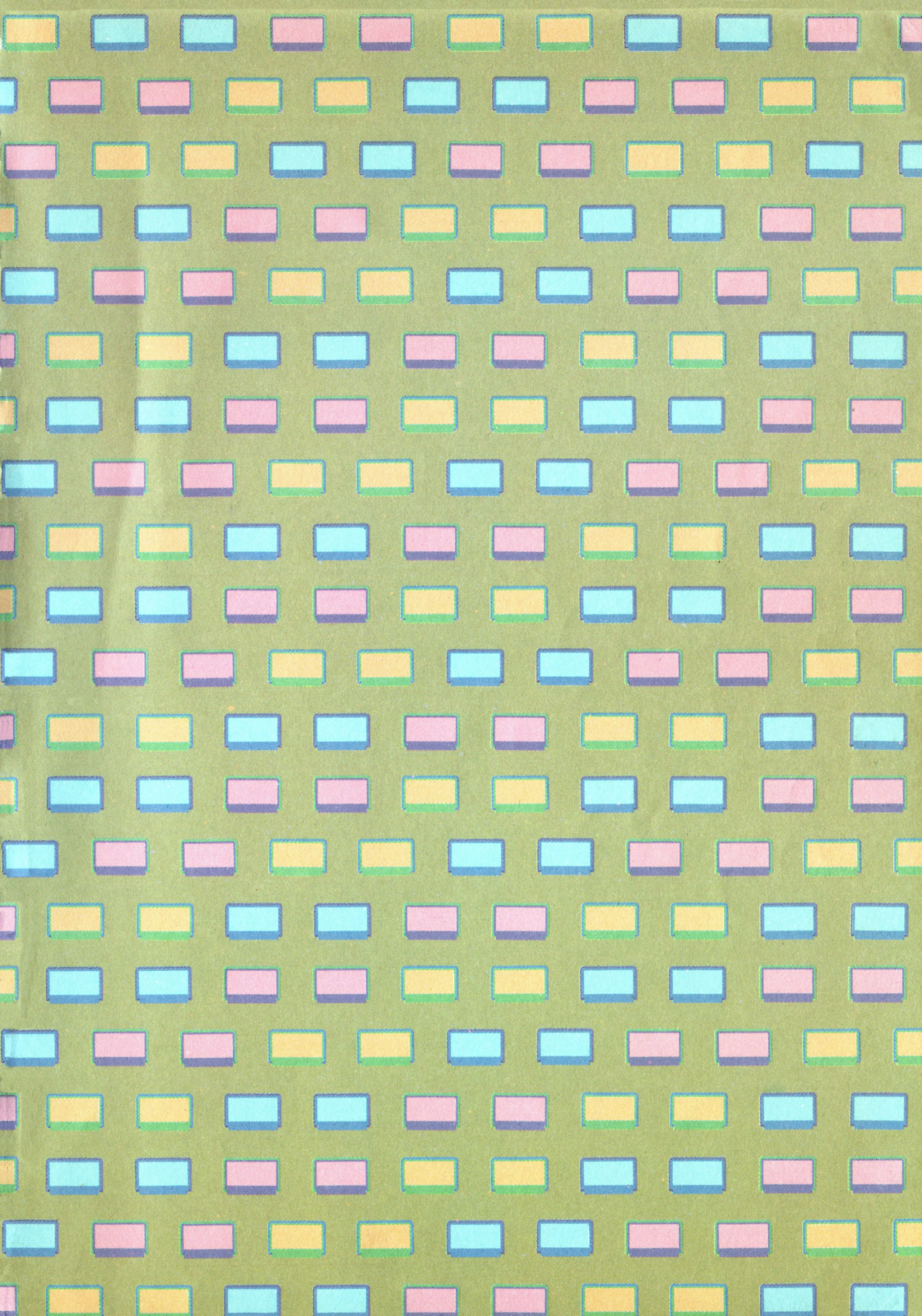
禁・無断転載

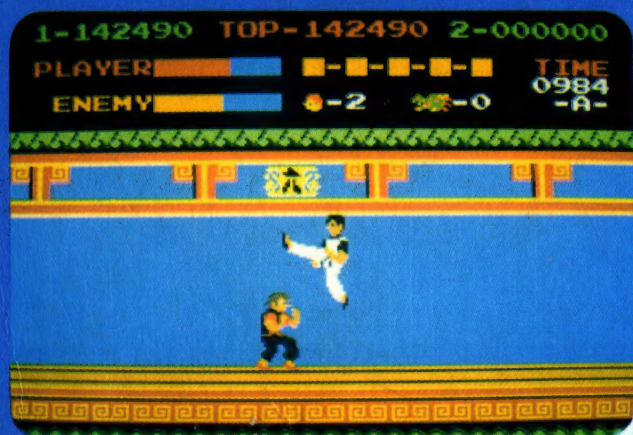
Printed in Japan

乱丁・落丁本は、ご面倒ですが小社営業宛ご送付ください。
送料小社負担にてお取替いたします。

ISBN4-88063-128-0







ファミコン・チャンピオン・クラブ著 定価750円
ISBN4-88063-128-0 C2076 ¥750E

本書についてのお問い合わせは、往復ハガキにてJICC出版局・編集部まで(他の方法はご遠慮ください)